

การศึกษาความสามารถทางการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
ระดับก่อนวัยเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกม

ปริญญาพนธ์
ของ
พัชรินทร์ เออรูจน์

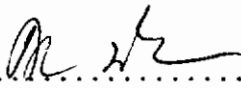
เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ

พฤษภาคม 2540

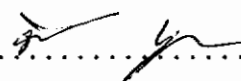
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะกรรมการควบคุมและคณะกรรมการสอบได้พิจารณาปริญญานิพนธ์ฉบับนี้แล้ว
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
วิชาเอกการศึกษาพิเศษ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

คณะกรรมการควบคุม

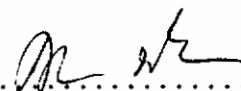
..........ประธาน

(รองศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม)

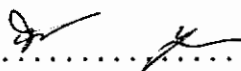
..........กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิราภรณ์ บุญส่ง)

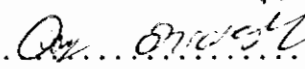
คณะกรรมการสอบ

..........ประธาน

(รองศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม)

..........กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิราภรณ์ บุญส่ง)

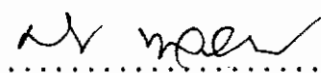
..........กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(ศาสตราจารย์ ดร.พตุง อารยะวิญญู)

..........กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(อาจารย์ปริญญ์ หลวงพิทักษ์ชุมพล)

บัณฑิตวิทยาลัยอนุมัติให้รับปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..........คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ดร.ศิริภา พูลสุวรรณ)

วันที่ 2 ..เดือน ..พฤษภาคม.. พ.ศ. 2540..

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาช่วยเหลือให้คำแนะนำตรวจสอบแก้ไข
ข้อบกพร่อง และสนทนาวาทาด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดีจาก รองศาสตราจารย์
ศรียา นิยมธรรม ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิราภรณ์ บุญส่ง ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู
และอาจารย์ปริญญา หลวงพิทักษ์ชุมพล ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้
ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้มีพระคุณดังนี้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจิตต์ อภินันท์รักต์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์บังอร ต้นมาน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒนา สุวรรณเขตนิคม อาจารย์นวลทิพย์ ศรีธรากุล ที่ได้กรุณา
เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย และให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ เป็นอย่างดี

หัวหน้าศูนย์การศึกษาพิเศษ คณะครู และนักเรียนในศูนย์การศึกษาพิเศษ สถาบันราชภัฏ
สวนดุสิต อาจารย์ธนพร โรจนภา อาจารย์เรณู ชะเอม ที่ได้ให้ความร่วมมือ และความ
สะดวกเป็นอย่างดีในการเก็บรวบรวมข้อมูล

รองศาสตราจารย์นิรมล ชยุตสาหกิจ และครูมูลนิธิสถาบันแสงสว่างทุกท่านที่ทำให้
โอกาสในการศึกษา และทำปริญญานิพนธ์ครั้งนี้จนสำเร็จลงด้วยดี

อาจารย์คารณิ ศักดิ์ศิริผล อาจารย์นิธิมา หาญมานพ คุณชรินทร์ เป็ดชัน และ
เพื่อน ๆ นิสิตเอกการศึกษาพิเศษทุกท่าน ที่ให้ความช่วยเหลือการทำปริญญานิพนธ์ พร้อมกันนี้
ขอขอบคุณ คุณจุฑารัตน์ เหลืองอ่อน ที่ให้ความช่วยเหลือในการวาดรูปเพื่อใช้ทำแบบทดสอบครั้งนี้

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอน้อมรำลึกถึงพระคุณของคุณแม่ศรี เออรูชีน ที่เป็นผู้ให้ทุกอย่างแก่ลูก
รวมทั้งสมาชิกทุกคนในครอบครัวที่ให้การกำลังใจด้วยดีเสมอ ตลอดทั้งคุณอาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน
ที่ทำให้ความรู้แก่ผู้วิจัยจนประสบความสำเร็จในการศึกษา และประโยชน์อันพึงมีของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้
ผู้วิจัยขอบออุทิศ แต่ คุณยายแสง สองสุข คุณพ่อบุญทรง เออรูชีน และอาจารย์มณฑล อภิสิทธิ์
ผู้ซึ่งเป็นที่รักที่ได้ล่วงลับไปก่อนจะเห็นความสำเร็จของผู้วิจัย

พัชรินทร์ เออรูชีน

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	3
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	3
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
กรอบแนวคิดในการวิจัย	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้า	6
การฝึกหัดของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน	7
ความหมายของการฝึกหัด	7
ความสำคัญของการฝึกหัด	7
องค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการฝึกหัด	8
หลักการฝึกหัด	12
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการฝึกหัด	18
งานวิจัยในประเทศ	18
งานวิจัยต่างประเทศ	19
แบบฝึกทักษะ	22
ความหมายของแบบฝึกทักษะ	22
หลักการสร้างแบบฝึกทักษะ	22
ลำดับขั้นของการใช้แบบฝึกทักษะ	24
ลักษณะของแบบฝึกทักษะที่ดี	25
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกทักษะ	26

งานวิจัยในประเทศ	26
งานวิจัยต่างประเทศ	27
เกม	28
ความหมายของเกม	28
ความสำคัญของเกมและการเล่น	29
จุดมุ่งหมายของการเล่นเกม	33
ลักษณะที่ดีของเกม	34
ประเภทของเกม	36
หลักการนำเกมไปใช้	37
ประโยชน์ของเกม	40
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม	41
งานวิจัยในประเทศ	41
งานวิจัยต่างประเทศ	42
สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า	43
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	44
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	44
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	44
การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	45
วิธีดำเนินการทดลอง	53
การวิเคราะห์ข้อมูล	58
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	58
4 การวิเคราะห์ข้อมูล	62
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	62
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	63

บทที่	หน้า
5 บทย่อ สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	67
บทย่อ	67
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	67
สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า	67
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	67
การวิเคราะห์ข้อมูล	68
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า	69
อภิปรายผล	69
ข้อสังเกตเกี่ยวกับการศึกษาครั้งนี้	71
ข้อเสนอแนะทั่วไป	72
ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	73
บรรณานุกรม	74
ภาคผนวก	84
ประวัติย่อของผู้วิจัย	230

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 การแบ่งระดับของความผิดปกติของการได้ยิน (ค่าเดซิเบลเป็นค่ามาตรฐานระหว่างชาติ ISO 1964)	10
2 คำกริยาที่เลือกนำมาใช้เป็นเกมฝึกทักษะทางการฟังและใช้เป็นแบบทดสอบ	48
3 ชื่อเกมและคำสั่งในเกม	50
4 แบบแผนการทดลอง	53
5 แผนการดำเนินการทดลอง	55
6 ความสามารถทางการทบทวนแบบฝึกหัดและใช้เกมฝึกทักษะของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 8 คน	63
7 ความสามารถทางการฟังของนักเรียนหลังใช้เกมฝึกทักษะของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 8 คน	64
8 แสดงสภาพภาพของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับก่อนวัยเรียน	65
9 แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถทางการฟัง ของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการทดลอง	66
10 ทหาระดับความยาก อำนาจจำแนกของแบบทดสอบความสามารถทางการฟังคำสั่ง 1 คำสั่ง	88
11 ทหาระดับความยาก อำนาจจำแนกของแบบทดสอบความสามารถทางการฟังคำสั่ง 2 คำสั่ง ครอบคลุมได้ดีจากสถานการณ์จริง	89
12 ผลการวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความสามารถทางการฟังสูตร (KR - 20)	90
13 แสดงคะแนนความสามารถทางการฟังจากการทบทวนแบบฝึกหัด 15 ชุด ๆ ละ 3 ข้อ (45 คะแนน) ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 จำนวน 8 คน	91

14	การเปรียบเทียบคะแนนจากการทําแบบทดสอบความสามารถทางการฟังก่อน และหลังการทดลองของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้น อนุบาลปีที่ 1 จำนวน 8 คน	92
----	---	----

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การเรียนรู้ภาษาเป็นพัฒนาการที่สำคัญที่ควรได้รับการส่งเสริม ซึ่งการเรียนรู้ภาษาประกอบไปด้วยทักษะหลายด้าน ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน การฟังเป็นพื้นฐานอันดับแรกในการรับรู้ทางภาษาของเด็ก ซึ่งจะเริ่มตั้งแต่อยู่ในวัยทารกเด็กจะเรียนรู้ที่จะรับฟังเสียงต่าง ๆ แล้วพัฒนาขึ้นเป็นการเข้าใจความหมายของคำ ประโยค จนถึงขั้นเข้าใจเรื่องราว และเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ศศิธร ชันติธราภรณ์. 2520 : 3)

เด็กที่มีการได้ยินปกติจะเรียนรู้ภาษารวดเร็วยกเว้นการฟังเป็นส่วนใหญ่ แต่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีปัญหาไม่ได้ยินเสียง เนื่องจากประสาทหูซึ่งเป็นประสาทรับเสียงที่สำคัญที่สุดในการเรียนรู้ภาษาบกพร่องไป แต่ประสาทรับเสียงในหูชั้นในไม่ได้ถูกทำลายไปหมด ยังมีส่วนที่เหลืออยู่สามารถรับเสียงได้บ้าง จึงทำให้เด็กที่มีประสาทหูเสียมีการรับฟังเสียงที่หลงเหลืออยู่เล็กน้อย ตามระดับการสูญเสียการได้ยินของแต่ละคน ทำให้เด็กไม่สามารถติดต่อกับบุคคลอื่นได้อย่างธรรมดาทั่วไป เพราะการที่จะรับฟังเสียง การเข้าใจหรือการแสดงออกทางภาษาเป็นไปได้อายาก และบางรายทำไม่ได้ ฉะนั้นจึงเป็นอุปสรรคสำคัญที่ทำให้การเรียนรู้ภาษาของเด็กช้าลง สิ่งสำคัญที่จะช่วยให้เด็กได้ใช้การได้ยินที่เหลืออยู่ให้ดีขึ้นคือ เครื่องช่วยฟังที่มีประสิทธิภาพเหมาะสมกับการได้ยินของแต่ละคน เพราะเครื่องช่วยฟังจะไปขยายเสียงให้ดังขึ้นภายในช่องหู และเด็กต้องผ่านกระบวนการฝึกฟังด้วย ลิง (Ling. 1967 : 37) กล่าวว่า ในการสอนฝึกฟังเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินนั้น ไม่ได้ขึ้นอยู่กับการได้ยินที่เหลืออยู่อย่างเดียว แต่อาศัยการรับรู้ด้านอื่น ๆ ได้แก่ การเห็นตลอดจนการสัมผัส เข้ามาประกอบด้วย

ในการพัฒนาภาษาและการพูดของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ไมเคิลบัสท์ (ศรียา นิยมธรรม และประภัศร์ นิยมธรรม. 2519 : ; อ้างอิงมาจาก Myklebust. 1971) กล่าวว่าไว้ว่า ก่อนที่เด็กจะเกิดการเรียนรู้ต้องอาศัยประสบการณ์ในด้านต่าง ๆ มาเสริม คือ การฝึกใช้ประสาทสัมผัสและการมีทักษะในการใช้สัญลักษณ์ เป็นต้น นอกจากนี้การเรียนรู้

เริ่มจากสิ่งที่เป็นรูปธรรมไปยังสิ่งที่เป็นนามธรรม ทั้งนี้ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ของเด็กปกติหรือเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินต่างกันตรงที่ว่าความบกพร่องหรือความพิการนั้น อาจส่งผลในการพัฒนาการด้านต่าง ๆ ล่าช้าหรืออาจพัฒนาความสามารถไปได้ไม่ถึงขีดสูงสุดของความสามารถของเด็ก โดยทั่วไปเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไม่อาจใช้การฟังเป็นประสาทสัมผัสได้เท่ากับสายตา จึงจำเป็นต้องอาศัยการรับรู้ทางสายตามาช่วยอย่างมาก เด็กที่มีการรับรู้ทางสายตามักเรียนรู้ได้เร็ว ดังนั้นจึงพบเสมอว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมักลืมนำ (ศรียา นิยมธรรม, 2538 : 41 - 54)

ด้วยเหตุนี้การฝึกฟังให้กับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีความสำคัญและจำเป็น ซึ่งเป็นขบวนการอย่างหนึ่งในการสอนฝึกฟังให้เด็กคุ้นเคยกับเสียงต่าง ๆ เมื่อเด็กได้สื่งช่วยฟังแล้ว เด็กได้ยินเสียงหลายเสียงแต่เด็กอาจไม่เข้าใจความหมายของเสียงที่ได้ยิน และไม่สามารถรู้ว่า เสียงที่ได้ยินนั้นเป็นเสียงอะไร และเสียงอะไรเป็นเสียงที่ต้องการให้เด็กได้ยิน ด้วยเหตุนี้ในการเตรียมความพร้อมขั้นพื้นฐาน เพื่อไปสู่การเรียนรู้ภาษาควรฝึกให้เด็กได้คุ้นเคยกับเสียงต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวจนกระทั่งเข้าใจเสียงที่อยู่รอบตัว และสามารถจำแนกเสียงพูดได้ (ผดุง อารยะวิญญู, 2523 : 20)

วิธีการเรียนรู้เรื่องการฝึกฟังให้แก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีหลายวิธี ซึ่งการนำเกมเป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยสร้างความสนใจให้กับผู้เรียน เพราะนักเรียนได้ลงมือกระทำด้วยตนเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่คงทนตามหลักการเรียนรู้โดยการกระทำ (Learning by Doing) การฝึกบ่อย ๆ จะช่วยเพิ่มพูนความรู้ ความเข้าใจ และความแม่นยำให้เกิดแก่เด็ก การนำเกมมาซึ่งจะเป็นสิ่งที่ช่วยทำให้เด็กไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการฝึกได้ นอกจากนี้เกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และเล่นในสิ่งที่เป็นรูปธรรม (วิยะดา บัวเฟื่อน, 2531 : 3) จากการศึกษาของ วิไล ทรงกิจเจริญผล (2538 : 59 - 61) ซึ่งได้ทดลองใช้ชุดการสอนฝึกฟังสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับปฐมวัยพบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ได้รับการสอนโดยชุดการสอนฝึกฟัง มีผลสัมฤทธิ์ทางการฟังหลังเรียนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการฟังก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และจากการศึกษาของ วรี เกียรติกุล (2530 : 53) ซึ่งได้ทดลองเปรียบเทียบ

ความสามารถทางการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะ ระบายสีเกมและแบบฝึก พบว่า นักเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะระบายสีเกมมีความสามารถทางการฟังสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะ ระบายสีแบบฝึก

จากที่กล่าวมาแล้วจะเห็นว่ามีการใช้เกมในการสอนฝึกทักษะทางภาษาด้านการฝึกฟังแก่เด็กบกพร่องระดับปฐมวัย แต่สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินนั้น ยังไม่มีการวิจัยเรื่องการใช้เกมเพื่อฝึกทักษะทางการฟังด้านการปฏิบัติตามคำสั่ง จึงเห็นสมควรที่จะสร้างเกมฝึกทักษะด้านการฟัง เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการจัดประสบการณ์ จะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติด้วยตนเองเนื่องจากการฟังเป็นทักษะที่ต้องอาศัย การฝึกฝนอยู่เสมอ การฝึกบ่อย ๆ จะช่วยเพิ่มพูนความรู้ ความเข้าใจ และความแม่นยำให้แก่เด็ก ทั้งนี้ต้องอาศัยการกระทำซ้ำ ซึ่งเป็นไปตามกฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) ประสาท อิศรปริศา. 2523 : 55)

ด้วยเหตุผลและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับเกม เพื่อนำมาส่งเสริมพัฒนาการด้านภาษาให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินด้วยวิธีฝึกฟังระบายสีเกมฝึกทักษะการฟัง เพื่อศึกษาว่าเกมจะมีผลต่อความสามารถทางการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินหรือไม่

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาความสามารถทางการฟังด้านการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่งและ 2 คำสั่ง ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับก่อนวัยเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะระบายสีเกม
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางการฟังก่อน และหลังการฝึกทักษะระบายสีเกม

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อจะเป็นแนวทางให้ครู และผู้ที่เกี่ยวข้องงานการจัดการศึกษาให้กับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับก่อนวัยเรียน ได้เลือกจัดกิจกรรมการเรียนการสอนระบายสีเกมที่เหมาะสม เพื่อส่งเสริมทักษะทางการฟังของเด็กให้เกิดประสิทธิภาพยิ่งขึ้น อันจะเป็นประโยชน์ในการเรียนของเด็กต่อไป

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรเป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับก่อนวัยเรียนที่มีระดับการสูญเสียการได้ยินไม่เกิน 90 เดซิเบล กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีระดับสติปัญญาปกติ และไม่มีความพิการซ้ำซ้อน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่เข้าในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับก่อนวัยเรียนที่มีระดับการสูญเสียการได้ยินไม่เกิน 90 เดซิเบล กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2539 ในศูนย์การศึกษาพิเศษ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต จำนวน 8 คน เลือกโดยวิธีเจาะจง

3. ตัวแปรที่เข้าในการศึกษาค้นคว้า

3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การฝึกทักษะทางการฟังโดยใช้เกม

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถทางการฟัง ซึ่งจำแนกเป็น

3.2.1 การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง

3.2.2 การปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับก่อนวัยเรียน หมายถึง เด็กชายหญิง ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ที่มีระดับการได้ยินไม่เกิน 90 เดซิเบล โดยคำนวณจากค่าเฉลี่ย ซึ่งได้จากการวัดการได้ยินโดยใช้เสียงบริสุทธิ์ (Pure Tone) ณ ความถี่ 500, 1,000 และ 2,000 Hz

2. การฝึกทักษะทางการฟังโดยใช้เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นเพื่อเข้าในการฝึกฟังสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยเน้นฝึกทักษะทางร่างกายเรื่องการปฏิบัติตามคำสั่งที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นชุดแบบฝึกทักษะทางการฟังซึ่งประกอบด้วย

2.1 แผนฝึกทักษะทางการฟังโดยใช้เกม

2.2 เกมฝึกทักษะทางการฟัง

2.3 แบบฝึกหัดเพื่อฝึกทักษะทางการฟังด้านการปฏิบัติตามคำสั่ง

2.4 คู่มือการใช้ชุดแบบฝึกทักษะทางการฟังด้านการปฏิบัติตามคำสั่ง

3. เกณฑ์ประสิทธิภาพหมายถึง ระดับประสิทธิภาพของชุดแบบฝึกทักษะทางการฟังที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ได้กำหนดไว้ในระดับ 80/80 โดยให้ความหมาย ดังนี้

80 ตัวแรก เป็นคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดของผู้เรียน โดยเฉลี่ย 80%

80 ตัวหลัง เป็นคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน โดยเฉลี่ย 80%

4. ความสามารถทางการฟัง หมายถึง คะแนนของเด็กก่อนวัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินวัดได้จากการทำแบบทดสอบความสามารถทางการฟัง ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยเน้นทักษะ

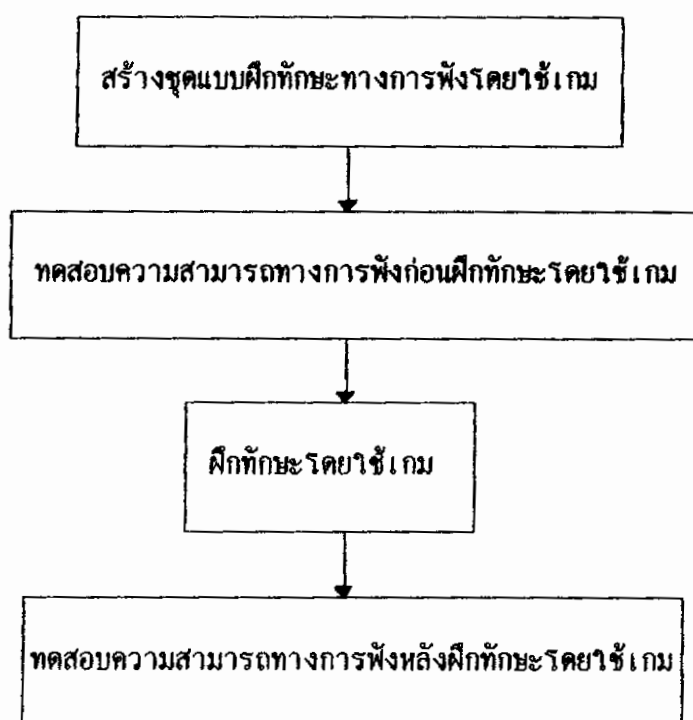
การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง ได้แก่ หยิบ, ใส่, พา, เดิน, นั่ง, กิน, ดื่ม,

ยืน, วิ่ง

การปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง ได้แก่ หยิบ-ใส่ จับ-พา เดิน-นั่ง กิน-ดื่ม ยืน-วิ่ง

กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยดังนี้



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้า ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แล้วจัดแบ่งเป็นหัวข้อ ตามลำดับดังต่อไปนี้

1. การฝึกฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
 - 1.1 ความหมายของการฝึกฟัง
 - 1.2 ความสำคัญของการฝึกฟัง
 - 1.3 องค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการฝึกฟัง
 - 1.4 หลักการฝึกฟัง
 - 1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการฝึกฟัง
2. แบบฝึกทักษะ
 - 2.1 ความหมายของแบบฝึกทักษะ
 - 2.2 หลักการสร้างแบบฝึกทักษะ
 - 2.3 ลำดับขั้นของการใช้แบบฝึกทักษะ
 - 2.4 ลักษณะของแบบฝึกทักษะที่ดี
 - 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกทักษะ
3. เกม
 - 3.1 ความหมายของเกม
 - 3.2 ความสำคัญของเกมและการเล่น
 - 3.3 จุดมุ่งหมายของการเล่นเกม
 - 3.4 ลักษณะที่ดีของเกม
 - 3.5 ประเภทของเกม
 - 3.6 หลักการนำเกมไปใช้
 - 3.7 ประโยชน์ของเกม
 - 3.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

การฝึกฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

1. ความหมายของการฝึกฟัง

นักวิชาการการศึกษาพิเศษหรือนักการศึกษาได้ให้ความสำคัญในเรื่องการฝึกฟังเกี่ยวกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินเป็นอย่างมาก เพราะการฟังเป็นปัจจัยสำคัญอันดับแรกในการเรียนรู้ภาษา และการพูด ดังนั้นจึงมีผู้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องการฝึกฟังเป็นอันมาก

ผดุง อารยะวิญญู (2523 : 49) ได้กล่าวถึงการฝึกฟังว่า หมายถึง ขบวนการที่มีระบบจัดขึ้นเพื่อให้ผู้ฟังสามารถใช้สติประสาทในการรับรู้ เพื่อให้สามารถรับรู้ให้ได้มากที่สุด จะเห็นว่า การฝึกฟังนั้นนำมาฝึกผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินให้ได้ฟังมากที่สุด เพื่อนำสู่สภาพความเข้าใจ

มลิวลัย ธรรมแสง (2528 : 32) ได้รวบรวมความหมายของการฝึกฟังไว้ดังนี้ว่า การฝึกฟังเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้ภาษา และพัฒนาทักษะในการติดต่อสื่อสาร และผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ซึ่งจะมีผู้สูญเสียการได้ยินโดยสิ้นเชิงหรือหูหนวกสนิทเพียง 5% เท่านั้น เนื่องจากการได้ยินเป็นประสาทสำคัญที่มีผลต่อการพูด ดังนั้นจึงต้องมีการฝึกการได้ยินที่เหลืออยู่ของแต่ละคน ให้ทุกคนใช้ประโยชน์ได้เต็มตามความสามารถของตน

รจนา ทรรทรานนท์ (2528 : 67) ให้ความหมายของการฝึกฟังไว้ว่าการฝึกฟังเป็นขบวนการที่ใช้ฝึกผู้ที่มีประสาทหูพิการให้รู้จักใช้การได้ยินที่เหลืออยู่ให้เป็นประโยชน์มากที่สุด เพื่อช่วยในการปรับปรุงการสื่อความหมายกับผู้อื่นโดยการใช้ภาษาพูด

ดังนั้นการฝึกฟัง หมายถึง ขบวนการที่จัดขึ้นอย่างมีระบบเพื่อใช้สำหรับฝึกผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ให้สามารถใช้ประสาทในการรับฟังให้ได้มากที่สุด ซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาทักษะในการติดต่อสื่อสารด้วยคำพูด โดยการใช้การได้ยินที่เหลืออยู่ของแต่ละคนให้มีประสิทธิภาพ

2. ความสำคัญของการฝึกฟัง

การฟังเป็นทักษะทางภาษาที่มีความสำคัญยิ่งในการติดต่อสื่อความหมายซึ่งกันและกัน และในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ โดยเฉพาะเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะต้องฝึกฟังเสียงต่าง ๆ ไปจนถึงคำพูดก่อนที่จะสอนพูด

แกลดวิน (Gladwin. 1977 : 27) กล่าวว่า การฟังนั้นก่อให้เกิดผลดี ซึ่งจะช่วยให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ได้พัฒนาในด้านต่าง ๆ ที่สำคัญ 4 ประการ คือ

1. ทำให้มีภาษาพูด
2. ทำให้มีความก้าวหน้าและความสำเร็จในการศึกษาวิชาการชั้นสูง ๆ
3. ช่วยให้เกิดมโนคติที่ดีต่อตนเอง
4. สามารถอยู่รวมสังคมกับคนปกติ และคนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินทั่วไป

แมคอาร์เธอร์ (McArthur. n.d. : 59) ได้แสดงความคิดเห็นว่าเด็กที่บกพร่องทางการได้ยินควรใส่เครื่องช่วยฟัง และฝึกฟังอย่างสม่ำเสมอ และต่อเนื่องกัน ซึ่งจะได้ผลดี เพราะถ้าความสามารถในการฟังที่เหลืออยู่ของเด็กถูกใช้บ่อยมาก เด็กก็ไม่สามารถเข้าใจภาษาพูดแม้ว่าจะได้ใส่เครื่องช่วยฟังแล้ว

รจนา ทรรทรานนท์ (2528 : 68) ได้เสนอแนะว่าเด็กที่ประสบอุบัติเหตุการนั้นไม่มีครุฑหนวกรสนิท แต่ยังคงมีการได้ยินเหลืออยู่บ้างโดยเฉพาะในช่วงความถี่ต่ำ ดังนั้นควรฝึกให้เด็กใช้การได้ยินที่เหลืออยู่นี้ให้เป็นประโยชน์มากที่สุดในการพูดและการฟังเพื่อให้เด็กมีพัฒนาการทางภาษาเป็นไปตามขั้นตอนเช่นเดียวกับเด็กปกติ

จากข้อคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางการศึกษาพิเศษข้างต้นแสดงว่า ความสำคัญในการฝึกฟังสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีความสำคัญมาก เด็กจะต้องใส่เครื่องช่วยฟังโดยเร็ว และอย่างต่อเนื่องกันเพื่อเด็กจะได้ใช้การได้ยินที่เหลืออยู่ให้เป็นประโยชน์มากที่สุด จะส่งผลให้พัฒนาการทางภาษาเป็นไปตามขั้นตอนเช่นเดียวกับเด็กปกติ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นที่จะช่วยให้เด็กอยู่รวมในสังคมได้อย่างปกติ

3. องค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการฝึกฟัง

การฝึกฟังสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะได้ผลเพียงใด ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบต่อไปนี้คือ

3.1 ระดับการได้ยินของเด็ก

เจนซีมา และคนอื่น ๆ (Jeansema and others. 1978 : 1 - 11) กล่าวว่า การได้ยินของเด็กมีความสำคัญต่อการฝึกฟังมาก ถ้าเด็กสูญเสียการได้ยินน้อยก็จะมี

โอกาสฝึกฟังเสียงต่าง ๆ ได้ดีกว่าเด็กซึ่งสูญเสียการได้ยินมาก จากการศึกษาความสามารถในการพูดของเด็กอยู่ในระดับสูง เมื่อเด็กมีระดับการได้ยินไม่เกิน 70 เดซิเบล และความสามารถในการพูดของเด็กมีระดับลดลง เมื่อเด็กมีระดับการได้ยินมากกว่า 71 เดซิเบล ส่วนในกลุ่มที่มีระดับการได้ยินมากกว่า 90 เดซิเบลพบว่า มีเด็กพูดได้รู้เรื่องชัดเจนน้อยกว่า 1 ใน 4 ของจำนวนเด็กทั้งหมด

ในเรื่องการจัดระดับความบกพร่องทางการได้ยินนั้น กัทซ์

(กฤษฎา เลิศสุขประเสริฐ. 2530 : 22 ; อ้างอิงมาจาก Katz. 1978) ได้กล่าวถึง การแบ่งระดับการได้ยินดังตาราง 1

ตาราง 1 การแบ่งระดับของความผิดปกติของการได้ยิน (ค่าเดซิเบลเป็นค่ามาตรฐาน
ระหว่างชาติ ISO 1964)

ประเภทของการได้ยิน	ค่าเฉลี่ยความไว ณ ตำแหน่ง 500-2,000 Hz (เป็น dB)	ความสามารถการฟัง
ปกติ (Normal limits)	0 ถึง 25	- ไม่ลำบากในการรับฟังคำพูด
หูตึงน้อย (Mild hearing loss)	26 - 40	- ไม่ได้ยินเสียงพูดเบา ๆ
หูตึงปานกลาง (Moderate hearing loss)	41 - 55	- พอที่จะเข้าใจคำพูดในระดับ ความดังปกติในระยะ 3-5 ฟุต
หูตึงมาก (Moderately Severe hearing loss)	56 - 70	- ต้องพูดด้วยเสียงดัง ๆ จึงจะ เข้าใจแต่จะมีความลำบาก ในการฟังขณะอยู่ที่ ๆ มีเสียง จอแจ
หูตึงรุนแรง (Severe hearing loss)	71 - 90	- อาจจะได้ยินเสียงตะรอกนใน ระยะ 1 ฟุต แต่ไม่เข้าใจ
หูหนวก (Deafness)	90 ⁺	- เสียงตะรอกนไม่ได้ยิน

ความสามารถในการเข้าใจคำพูดนั้น มีความสัมพันธ์กับระดับการได้ยิน ถ้าเด็กสูญเสียการได้ยินในระดับหูตึงน้อยจะสามารถได้ยินเสียงพูดเบา ๆ หูตึงปานกลางพูดด้วยเสียงดังธรรมดาไม่ได้ยิน หูตึงมากพูดดังเต็มที่แล้วไม่ได้ยิน หูตึงอย่างรุนแรงต้องตะโกนหรือใช้เครื่องขยายเสียง จึงจะได้ยินหรือได้ยินไม่ชัด หูหนวกต้องตะโกน หรือขยายเสียงพูด แล้วก็ยังไม่ได้ยินและไม่เข้าใจ ระดับการได้ยินของเด็กจึงมีความสำคัญต่อการฝึกฟังมาก ถ้าเด็กสูญเสียการได้ยินน้อย การฝึกฟังจะทำได้ง่าย และเมื่อใส่เครื่องช่วยฟังที่เหมาะสมจะทำให้เด็กรับฟังเสียงต่าง ๆ ได้ดีและชัดเจนมากกว่าเด็กที่สูญเสียการได้ยินมาก

3.2 อายุที่เริ่มการฝึกฟัง

มิสชูค และโคล (Mischook and Cole. 1986 : 68) กล่าวว่า ในการช่วยเหลือเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในด้านการฝึกฟังนั้น ได้ศึกษาพบว่าสมองมีความพร้อมที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับการฟังเสียง ตั้งแต่ 3 ปีแรกของชีวิตแต่หลังจากจุดนี้แล้ว การเรียนรู้เกี่ยวกับการฟังจะมีระดับความยากมากขึ้นตามลำดับ

ในรายงานการวิจัยเรื่องการสอนพูดให้นักเรียนหูตึงในประเทศไทย โดยประยุกต์ใช้หลักเกณฑ์ทางภาษาศาสตร์ (กรมการฝึกหัดครู. 2522 : 4 - 5) ได้อ้างถึงการศึกษาค้นคว้าของ ฟราย (Fry) ซึ่งสรุปไว้ว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ถ้าได้ยินเสียงพูดติดต่อกันตลอดเวลาในวัยเด็ก จะทำให้มีพัฒนาการทางภาษาพูดก้าวหน้าไปได้ตามความเหมาะสมของแต่ละบุคคล แต่อาจจะล่าช้าไปกว่าพัฒนาการทางภาษาของเด็กปกติ

3.3 การใช้ประโยชน์จากเครื่องช่วยฟัง เบิร์น (Byrne. 1986 : 31 - 41)

ได้แสดงความคิดเห็นว่าการเลือกเครื่องช่วยฟังให้เหมาะสมกับประโยชน์ต่อการใช้อย่างเต็มที่นั้น ต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้ คือ เครื่องช่วยฟังควรมีชนิดที่มีการขยายเสียงอย่างเหมาะสมสำหรับผู้บกพร่องทางการได้ยินแต่ละคน ต้องใช้ความพิถีพิถันในการเลือกใช้เครื่องช่วยฟัง และเรียนรู้ความสามารถในการใช้งานของเครื่องช่วยฟังดังเช่น ความถี่ ความเข้มของเสียง และองค์ประกอบอื่น ๆ ของเครื่องช่วยฟังในการรับเสียง เครื่องช่วยฟังที่ดีมีกำลังขยายเสียงดี และมีเสียงรบกวนน้อย นอกจากนั้นการเลือกเครื่องช่วยฟังที่ดีมีความดังสูงสุดของเครื่องไม่เกินระดับที่ผู้ฟังจะทนได้และควรคำนึงถึงความสะดวกในการใช้งาน เช่น สามารถพกติดตัวได้สะดวก

สโตน และอดัม (Stone and Adam. 1986 : 46 - 48) เสนอแนะว่า การเลือกเครื่องช่วยฟังที่เหมาะสมนั้น ควรพิจารณาจากผลการตรวจระดับการได้ยิน การที่จะรับฟังได้ค่านั้น ต้องได้ยินมากกว่าจุดเริ่มได้ยินเสียงประมาณ 35 - 40 เดซิเบล นอกจากนี้ ควรเลือกแบบพิมพ์ที่เหมาะสมกับหูของเด็กไม่หลวมหรือคับเกินไป ซึ่งทำให้ไม่สะดวกในการใช้งาน และอาจเกิดเสียงรบกวนได้

องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการฝึกฟัง ซึ่งมีความสัมพันธ์ประกอบกัน 3 อย่างคือ ระดับสูญเสียการได้ยินของเด็ก อายุที่เริ่มการฝึกฟัง และการใช้ประโยชน์จากเครื่องช่วยฟัง เมื่อตรวจวัดการได้ยินว่าสูญเสียการได้ยินระดับใด ควรให้เด็กใส่เครื่องช่วยฟังที่เหมาะสม และเริ่มฝึกฟังอย่างรวดเร็วที่สุด เพื่อจะเกิดประโยชน์ต่อเด็ก

4 หลักการฝึกฟัง

การฝึกฟังนี้มีหลักสำคัญเบื้องต้นที่เอื้ออำนวยต่อการฝึกฟังคือ การสร้างบรรยากาศในขณะทำกิจกรรมเกี่ยวกับการฟัง มลิวลีย์ ธรรมแสง (2528 : 34) ได้กล่าวไว้ดังนี้

1. ครูควรพูดให้เป็นธรรมชาติตลอดเวลาที่พูดกับเด็ก ในระดับความดัง และความเร็วปกติ
2. การเรียกความสนใจจากเด็ก ครูควรใช้การเรียกชื่อมากกว่าใช้ไพบรหิการเลาะโต๊ะหรือการสะกิด
3. ในการฝึกทำกิจกรรมฝึกฟังทุกครั้ง ควรส่งเสริมให้เด็กใช้เครื่องช่วยฟังตามความเหมาะสม เช่น เครื่องช่วยฟังส่วนบุคคล ซึ่งเป็นระบบวงจรไฟฟ้า หรือระบบคลื่นวิทยุ และเครื่องช่วยฟังชนิดกลุ่ม
4. การใช้อุปกรณ์การสอนและท่าแบบฝึกหัด ลดการใช้สิ่งที่มีมองเห็นพร้อมกับการใช้สถานการณ์ธรรมชาติให้มากที่สุด เช่น ครูยืนด้านหลัง หรือด้านข้างของเด็กแทนการยืนพูดข้างหน้าและปิดปาก
5. ครูควรพูดก่อนที่จะเขียนให้เด็กดู แม้ว่าเด็กจะไม่รู้จักคำมาก่อนก็ตาม ทั้งนี้เพื่อให้เด็กรู้จักจังหวะของการพูด ฉะนั้นครูต้องไม่ตัดเสียงพูด
6. ครูอ่านคำที่เขียนไว้บนกระดานดำ เว้นวรรคตอนให้ถูกต้องเพื่อให้เด็กเห็นความสัมพันธ์ของการฟังเสียงกับสิ่งที่เราที่เห็นด้วยตา คือ คำที่ครูเขียนบนกระดานดำ

7. เวลาที่ครูตรวจงานที่โต๊ะเด็ก ครูควรฝึกให้เด็กได้หัดฟังครูพูดมากกว่า ให้เด็กอ่านริมฝีปาก

8. ครูเขียนประกาศไว้ที่ประตูห้องเรียนให้ผู้มาเยี่ยม เคารพอนุญาตจนเด็กได้ยิน ก่อนเข้าไปในห้องเรียนทุกครั้ง

9. ใช้สัญญาณเสียงที่มีความหมายกับเด็ก เช่น นาฬิกาปลุก กริ่ง นกหวีด บอกเวลาหยุดกิจกรรม

10. ครูอาจใช้การกระตุ้นให้เด็กเกิดการรับรู้ ต่อเสียงที่เกิดขึ้นโดยส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการเกิดเสียง แล้วให้เด็กเห็นการฟังเป็นสิ่งสำคัญในการฝึก เพื่อให้เกิดการรับรู้ว่ามีเสียงเกิดขึ้นควรทำตามลำดับความยากง่ายของเสียง

การเตรียมความพร้อมในการสร้างบรรยากาศก่อนการฝึกฟัง เป็นสิ่งสำคัญต่อการฝึกดังนี้

1. การเตรียมตัวครูก่อนที่ครูจะทำการสอน ควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้
 - 1.1 ครูควรเข้าใจถึงระดับการได้ยินของเด็ก
 - 1.2 ครูควรมีความรู้เกี่ยวกับการทำงานและประโยชน์ของเครื่องขยายเสียง
 - 1.3 ครูควรเข้าใจลักษณะธรรมชาติของการรับฟังเสียง
 - 1.4 ครูต้องมีความรู้ในการปรับบรรยากาศในห้องเรียน และการจัดกิจกรรมเพื่อช่วยให้เด็กมีความต้องการที่จะรับฟัง และเกิดการเรียนรู้ให้มากที่สุด
2. การจัดบรรยากาศตามสิ่งแวดล้อมและสภาพที่ฝึกฟังเหมาะสม ดังนี้
 - 2.1 ครูควรใช้การขยายเสียงที่ดีที่สุดตลอดเวลา และควรใช้เครื่องขยายเสียงโดยเร็วที่สุด
 - 2.2 เด็กควรได้ทำกิจวัตรประจำวันต่าง ๆ ในห้องเรียนด้วยการใช้การได้ยินที่เหลืออยู่อย่างเต็มความสามารถ และมุ่งให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับเสียง
 - 2.3 เตรียมห้องสำหรับฝึก ซึ่งจะต้องเป็นห้องที่เงียบสงบไกลจากเสียงรบกวนอยู่ห่างจากบันได ห้องที่ดีที่สุดคือ ห้องเก็บเสียงที่บุผนังฉนวน (Acoustic Board) และบุพื้นด้วยพรมเพื่อป้องกันเสียงสะท้อน

2.4 เตรียมตัวเด็กให้พร้อมสำหรับการฝึกฟัง คือ ต้องนำเด็กไปตรวจวัดระดับการได้ยิน วัดความสามารถในการแยกเสียงพูด สวมใส่เครื่องช่วยฟังที่เหมาะสม เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสดำเนินการได้ยินที่เหลือน้อยอย่างเต็มความสามารถ

2.5 เตรียมอุปกรณ์การฝึกฟังเพื่อความสะดวก และเกิดผลสัมฤทธิ์มากที่สุด โดยจะต้องจัดเตรียมสิ่งต่าง ๆ ได้แก่ เตรียมเครื่องบันทึกเสียง เครื่องดนตรี ของเล่นที่มีเสียงรูปภาพ และบัตรคำ

นอกจากนี้ควรจัดให้มีบรรยากาศในการฝึกฟัง ด้วยการเล่นเกมเกี่ยวกับการใช้คำ มีการใช้เสียงดนตรี และกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับการฝึกฟัง ใช้แรงเสริมทุกครั้งที่เด็กตอบสนองได้อย่างเหมาะสม กิจกรรมต่าง ๆ ควรจัดให้เด็กได้เคลื่อนไหวโดยใช้ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายด้วย ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของมิสชูค และโคล (Mischook and Cole. 1986 : 75) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการฝึกฟังให้กับเด็กว่า

1. ควรพูดกับเด็กด้วยเสียงปกติ และเหมาะสมกับระดับการได้ยินของเด็กโดยไม่แสดงสีหน้าท่าทางมากเกินไป แต่ควรแสดงอย่างเป็นธรรมชาติ และเหมาะสมกับสถานการณ์
2. การหยุดรอเพื่อให้โอกาสเด็กตอบสนอง
3. ติดตามดูความสนใจของเด็ก และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะนั้น มาใช้สอนทันที
4. ควรพูดกับเด็กโดยใช้ประโยคกระชับรัดกุม ไม่ยาวหรือซับซ้อนเกินไป
5. พยายามให้เด็กใช้การฟังในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ให้มากที่สุด

สรุป หลักการฝึกฟังให้กับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินนั้น สิ่งสำคัญคือการสร้างบรรยากาศในการฝึกฟังซึ่งประกอบด้วย การพูดที่เป็นธรรมชาติกับเด็ก และพูดอย่างชัดเจน การจัดสิ่งแวดล้อมและสถานที่ให้เหมาะสม จัดเตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้ครบ เช่น เครื่องบันทึกเสียงของเล่นที่มีเสียง เครื่องดนตรี รูปภาพ บัตรคำ เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ในการฝึกฟังมากที่สุด

ขั้นตอนในการสอนการฝึกฟัง

นอร์ทคอต (Northcott. 1977 : 206 - 211) เสนอแนะในเรื่องการฝึกฟัง 8 ขั้น ตามแนวการปฏิบัติของโรงเรียนอนุบาลสำหรับเด็กพิการในรัฐมินนิโซตา โดยเริ่มต้นการฝึกจากขั้นที่ง่ายไปหายาก ทั้งนี้เพื่อเป็นแรงเสริมให้เด็กมีกำลังใจที่จะฝึกทักษะการฟังในขั้นต่อไป และเพื่อเป็นการพัฒนาเกี่ยวกับความจำของเด็กด้วย เด็กจะเริ่มฝึกฟัง และจำแนกเสียงต่าง ๆ

ทีละเล็กละน้อย เพื่อเป็นพื้นฐานในการจำคำ วลี และประโยคในภาษาพูดต่อไป ขั้นตอนการฝึกฟัง ทั้ง 8 ขั้น มีดังนี้

ขั้นที่ 1 การฝึกฟังเสียงคือ การฝึกให้เด็กรู้ว่ามีเสียงหรือไม่มีเสียง เช่น ำให้เด็ก ฟังเสียงในชีวิตประจำวัน

ขั้นที่ 2 การฝึกฟังเสียงที่มีความหมายคือ การฝึกให้เด็กฟังเสียงของสิ่งต่าง ๆ และชี้บอกได้ว่าเป็นเสียงอะไร เช่น ำให้เด็กฟังเสียงกลอง และชี้กลองได้ถูกต้อง

ขั้นที่ 3 การฝึกทักษะการตอบสนองต่อเสียงคือ การฝึกให้เด็กฟังเสียง และ แสดงกริยาตอบโต้อย่างเหมาะสม เช่น เมื่อได้ยินเสียงเรียกชื่อของตนเองก็ยกมือ

ขั้นที่ 4 การฝึกทักษะในการจำแนกเสียงที่แตกต่างกันคือ การฝึกให้เด็กฟังเสียง และจำแนกได้ว่า เสียงที่ได้ยินดังหรือค่อย

ขั้นที่ 5 การฝึกทักษะในการระบุตำแหน่งและทิศทางของเสียงคือ การฝึกให้เด็ก ฟังเสียงจากที่ต่าง ๆ และชี้บอกได้ว่า เสียงที่ได้ยินดังมาจากที่ใด

ขั้นที่ 6 การฝึกฟังเสียงในระยะทางที่เพิ่มขึ้นคือ การฝึกฟังเสียงในระยะ 3 ฟุต 6 ฟุต 9 ฟุต

ขั้นที่ 7 การฝึกจำแนกเสียงที่ต้องการฟัง เช่น ทำเสียงรบกวนภายในห้องด้วยการเปิดวิทยุ แล้วเรียกชื่อเด็ก เพื่อให้เด็กทำปฏิกิริยาตอบสนองเสียงเรียกชื่อของตน

ขั้นที่ 8 การฝึกการจำเสียงพูดคือ การฝึกฟังเสียงคำพูดเป็นคำเดียว เช่น ปลา หมา แมว และเลือกชื่อภาพที่ถูกต้องจากตัวเลือก 2 ตัวได้

มลิวัลย์ ธรรมแสง (2528 : 34 – 67) จัดแบ่งขั้นตอนการฝึกฟังไว้ 2 ขั้น ดังนี้

การฝึกขั้นที่ 1 การฝึกให้รู้จักฟังเสียง

1.1 เริ่มฝึกด้วยการใช้เสียงดนตรี ซึ่งมีเสียงสูงต่ำ และจังหวะที่เด็กชอบ ระยะ เริ่มแรกเด็กยังไม่รู้ความหมายของเสียงเพียงแต่ให้เด็กรู้ว่าโลกนี้มีเสียงเท่านั้น

1.2 ฝึกกิจกรรมเข้าจังหวะ โดยใช้เสียงดนตรีประกอบเกมง่าย ๆ เพื่อให้เด็ก แยกความแตกต่างระหว่างมีเสียงกับไม่มีเสียงได้

การฝึกขั้นที่ 2 ำให้รู้จักแยกความแตกต่างของเสียง

2.1 ฝึกให้ฟังเสียงจากวัตถุที่มีเสียงได้แก่ เสียงกลอง ฉิ่ง ฉาบ ฯลฯ เสียงของเล่นต่าง ๆ เช่น ตุ๊กตามีเสียงหัวเราะ ร้องไห้ หีบเพลง

2.2 ฝึกฟังเสียงสัตว์ โดยำใช้เทปบันทึกเสียงหรือครุฑำเสียงสัตว์เอง แล้วเริ่มำให้เด็กฟังครั้งละ 2 เสียง เปรียบเทียบกัน

2.3 ฝึกแยกความแตกต่างระหว่างเสียงเพื่อเป็นการประเมินว่า เด็กจำเสียงและเข้าใจเสียงหรือไม่ โดยการทำยเสียง และทำตามเสียง

2.4 ฝึกความดังของเสียงเพื่อำให้เด็กรู้และเข้าใจเสียงดัง และเสียงเบาเป็นอย่างไร

2.5 ฝึกเสียงสั้น และเสียงยาวเพื่อำให้เด็กรู้ และเข้าใจจังหวะเสียงที่ต่างกัน ซึ่งต้องำใช้เครื่องเล่นหรือเครื่องดนตรีที่ทำเสียงยาว และสั้นได้ เช่น นกหวีด

2.6 ฝึกเสียงสูงเสียงต่ำ เพื่อำให้เด็กรู้ และเข้าใจระดับของเสียงว่ามีความแตกต่างโดยำใช้อุปกรณ์ที่ทำให้เกิดเสียงต่ำ เช่น กลอง หรือเปียนโนคีย์ต่ำ

มลิวัลย์ ธรรมแสง (บังอร ต้นปาน (2535 : 85 – 94 ; อ้างอิงมาจากมลิวัลย์ ธรรมแสง. ม.ป.ป.) ถึงลำดับขั้นตอนของการเรียนรู้เรื่องเสียงมี 4 ขั้น ดังนี้

1. การรับรู้เสียงมี 3 ขั้นตอน

ขั้นที่ 1 จุดเริ่มำได้ยินเสียงเป็นการที่เด็กสามารถแสดงออกเมื่อำได้ยินเสียงว่า จะรับรู้ด้วยวิธีใดก็ตาม เช่น เด็กหูหนวกมาก ๆ ก็อาจรับฟังเสียงหรือรู้ว่ามีเสียงเกิดขึ้นได้จากประสาทสัมผัส

ขั้นที่ 2 การำให้ความสนใจต่อเสียงคือ ความสามารถในการรับฟังเสียงในระดับความดัง และระดับความถี่ของเสียงต่าง ๆ รวมทั้งการำได้ยินในขณะที่ผู้ไม่ำได้ตั้งใจรับฟังเสียงนั้นด้วย การำให้ความสนใจต่อเสียงเป็นกลไกที่สำคัญที่จะช่วยำให้ผู้รับฟังำซับซ้อนการแปลความหมาย เช่น เสียงสัญญาณแตรรถ หรือสัญญาณไฟไหม้

ขั้นที่ 3 การบอกแหล่งกำเนิดของเสียง คือ ความสามารถในการบอกแหล่งกำเนิดของเสียงหรือการบอกทิศทางของเสียง การที่จะบอกทิศทางของเสียงำได้ถูกต้อง และแม่นยำผู้ฟังจะต้องำใช้เครื่องขยายเสียงทั้งสองหู ดังนั้นเด็กหูหนวกมาก ๆ และผู้ที่ำใส่เครื่องช่วยฟังข้างเดียวจะมีความสามารถอยู่ำนจิตจำักัด เช่น จะบอกแหล่งกำเนิดเสียงำได้ต่อเมื่อทราบมาก่อนว่าแหล่งกำเนิดเสียงอยู่ที่ไหน

2. การรับฟังและการแปลความหมายของเสียง

การรับฟังและการแปลความหมายของเสียงเบื้องต้น ความสามารถในการแปลความหมายเป็นสิ่งที่เรารู้ได้ จำเป็นต้องได้รับการฝึกฝนด้วยการทบทวน ๆ โดยใช้อุปกรณ์ที่มีความหมายกับเด็ก และในการฝึกต้องอาศัยความจำ และความสามารถในการจัดอันดับสิ่งที่เราได้ยินให้เป็นหมวดหมู่ ผู้เชี่ยวชาญในการฝึกฟังได้เสนอแนะไว้ว่าควรให้เด็กลองหัดทำเสียงด้วยตัวเอง เพื่อเสริมประสบการณ์ เพราะในการฝึกทักษะการได้ยินนั้นไม่สามารถแยกฝึกเฉพาะทักษะนี้เพียงอย่างเดียวได้ ในการรับฟังและรู้ว่ามีเสียงเกิดขึ้นเป็นสิ่งจำเป็นก่อนการแยกความเหมือน และไม่เหมือนของเสียง นอกจากนี้ต้องคำนึงถึงระยะเวลาความดังของเสียง ความถี่ และความต่อเนื่อง

3. การจำและการลำดับขั้นตอน

การจำเป็นขบวนการทางกลศาสตร์ ซึ่งเป็นลักษณะของการใช้ประสบการณ์และการจัดระบบ โครงสร้างของความจำต้องรวมวิธีการรับความรู้ต่าง ๆ อย่างง่าย และมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาภาษาด้วย และในการจำเด็กจะจำความหมายมาจากสิ่งเร้าที่เป็นเสียง ได้ดีกว่าการฟังแต่เพียงคำพูดเพียงอย่างเดียว ทั้งนี้หมายความว่าในการสอนการฟังแก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินนั้น ครูควรใช้อุปกรณ์ควบคู่กับการพูดจะทำให้เด็กจดจำความหมายของเสียงนั้นได้ดีกว่า การที่ครูพูดคำนั้น โดยไม่มีรูปภาพหรือสิ่งอื่นประกอบ

4. การเข้าใจเสียง

ความสามารถในการแปลและเข้าใจความหมายของเสียงนั้น ซึ่งรวมถึงความเข้าใจ ความหมายของสิ่งเร้า ซึ่งมีความสัมพันธ์อยู่กับการรู้สึกรู้ว่ามีเสียงกับการแยกเสียง การจำ และความสามารถในการจัดลำดับขั้นทั้งหมดที่กล่าวมาจะ เกิดขึ้นในขณะที่บุคคลได้ยินเสียง การพัฒนาของการได้ยินเสียง และการฟังนั้นเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับความรู้ที่มีอยู่ก่อน ความคิด และการได้ยินเป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินนั้น การตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่มีลักษณะทางภาษาจะยากกว่าการตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่ไม่ใช่ภาษา

นอกจากนี้ พูนพิศ อมาตยกุล และคนอื่น ๆ (2523 : 138 - 140) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการสอนฝึกฟัง และพูดเพื่อพัฒนาการฟังและการพูดให้กับเด็กที่บกพร่องทางการได้ยิน ดังนี้คือ

ขั้นที่ 1 สอนให้เด็กรู้จักเสียงต่าง ๆ โดยใช้นเสียงดัง ๆ มากกระตุ้น เช่น เสียงพูด เสียงวิทยุ

ขั้นที่ 2 ฝึกให้เด็กเคยชินในการใช้เครื่องช่วยฟัง

ขั้นที่ 3 ฝึกฟังเสียงจากเครื่องช่วยฟัง และฝึกพูด โดยฟังเสียงพูดคำสั้น ๆ ง่าย และควรมีของจริงหรือมีภาพประกอบทุกครั้งที่เกิดขึ้นกับเด็กต่อไปจึงฝึกฟัง วลี ประโยคต่อไป

จะเห็นว่าขั้นตอนในการฝึกฟังเหล่านี้มีความสำคัญมาก ดังนั้น เพื่อให้การฝึกฟังเกิดผลดี ควรคำนึงถึงลำดับขั้นตอนที่จะฝึกฟังให้แก่เด็ก โดยวิธีการฝึกจากง่ายไปหายาก ทำให้เด็กเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้น ซึ่งเป็นการฝึกทักษะการฟังเสียงในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อเป็นพื้นฐานในการฟังและใช้ภาษาพูด

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการฝึกฟัง

งานวิจัยในประเทศ

สุรณี นันทมงคล (2528 : 60 – 69) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการเปรียบเทียบผลการฝึกฟังด้วยวิธีธรรมดา กับวิธีนี้ใช้โทรศัพท์จำลองสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ขั้นอนุบาลที่ 2 ของโรงเรียนอนุบาลละอออุทิศ กรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2527 จำนวน 16 คน โดยจัดกลุ่มทดลองฝึกฟังด้วยวิธีธรรมดา และกลุ่มควบคุมการฝึกโดยใช้โทรศัพท์จำลองใช้เวลาทดลองกลุ่มละ 10 ครั้ง ครั้งละ 30 นาที ผลการศึกษาพบว่า การฝึกฟังด้วยวิธีธรรมดาคือว่าการใช้โทรศัพท์จำลอง แต่การฝึกฟังโดยใช้โทรศัพท์จำลองจะมีความคงทนในการเรียนรู้นานกว่า ประทับใจกว่าการใช้วิธีธรรมดา

วรวรรณ จันทรัฐ (2531 : 54) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการสร้างชุดการสอน เทปโทรศัพท์สำหรับผู้ปกครองงานการฝึกฟังแก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองเป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โรงเรียนพญาไท เขตพญาไท กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2530 ชั้นเด็กเล็ก 1 จำนวน 6 คน และชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 6 คน เป็นนักเรียนที่ผู้ปกครองมีความสนใจ และยินดีให้ความร่วมมือในการทดลอง ผู้ปกครองนักเรียนชั้นเด็กเล็ก 1 จำนวน 6 คน และผู้ปกครองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 6 คน ใช้เวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์

ผลการทดลองพบว่า แบบฝึกหัดระหว่างเรียนและการทดสอบหลังเรียนในชุดการสอนแบบโทรทัศน์ชุดที่ 2 มีค่าอยู่ระหว่าง 90.00 ถึง 96.67 และ 83.33 ถึง 94.44 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้โดยมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

วิล ทรงกิจเจริญผล (2538 : 59 - 61) ได้ทำการวิจัยการทดลองใช้ชุดการสอนฝึกฟังสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับรุนแรง ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ของโรงเรียนสาธิตการศึกษาพิเศษ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต กรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2537 จำนวน 10 คน โดยการทดลองใช้ชุดการสอนฝึกฟัง ใช้เวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ครั้ง ครั้งละ 30 นาทีรวมทั้งสิ้น 20 ครั้ง ผลการศึกษาพบว่า การฝึกฟังมีค่าประสิทธิภาพอยู่ระหว่าง 82.50 ถึง 96.70 และ 82.00 ถึง 95.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ดังนั้น ชุดการสอนฝึกฟังจึงมีประสิทธิภาพเหมาะสมที่จะนำไปใช้ได้ และเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับอนุบาล 2 ปี ผลสัมฤทธิ์ทางการฟังหลังเรียนด้วยชุดการสอนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการฟังก่อนเรียนด้วยชุดการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการฝึกฟังในประเทศ สรุปได้ว่าการฝึกฟังไว้แก่ เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินโดยอาศัยกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสม ทำให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านการฟังเพิ่มขึ้น

งานวิจัยในต่างประเทศ

รอสส์ และจิโอลาส (Ross and Giolas. 1971 : 36 - 38) ได้ทำการทดลอง โดยการทดสอบเสียงที่มีความถี่ตั้งแต่ 500 ต่อวินาที 6,000 เฮิรตซ์กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน 13 คน อายุ 12.3 ปี โดยเฉลี่ยอายุได้เจ็ดปีในการฝึกฟังสามวิธี ได้แก่ 1) การฝึกฟังโดยอาศัยเครื่องช่วยฟังระบบเดียวกับโคม์ลอย 2) การฝึกฟังโดยอาศัยเครื่องช่วยฟังเพียงอย่างเดียว 3) การฝึกฟังโดยอาศัยเครื่องช่วยฟังต่างระบบกับโคม์ลอย และใช้นักเรียน 13 คน ที่มีการได้ยินเป็นปกติเป็นกลุ่มควบคุมผลปรากฏว่า การใช้เสียงเครื่องช่วยฟังระบบเดียวกับโคม์ลอยด้วยกันได้ผลดีที่สุด ทั้งนี้เพราะส่งได้ระยะไกลได้ค่าเฉลี่ยของเด็กทุกปกติเท่ากับ 98.6% เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินเท่ากับ 43.3% และ 84.4% กับ 35.1% ในวิธีที่หนึ่ง 91.8% กับ 28.3% ในวิธีที่สาม

บาร์คเกอร์ (Barker. 1978 : 4565A) ได้ศึกษาผลของการสอนฟังของเด็กปกติที่มีต่อคะแนนทดสอบการฟัง ตัวอย่างประชากรเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 185 คน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 176 คน แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่มีการสอนฟังโดยตรง กลุ่มที่มีการสอนแบบไปกับการสอนทักษะทางภาษาอื่น ๆ และกลุ่มควบคุม ซึ่งไม่มีการสอนบทเรียนที่ใช้สอนมุ่งที่จะพัฒนาความสามารถในการฟัง เพื่อเอารายละเอียดของเรื่อง การจัดลำดับเหตุการณ์ การเก็บใจความสำคัญ ทาตามคำสั่ง การพิจารณาส่วนที่เป็นข้อเท็จจริง และความคิดเห็น การวิเคราะห์ข้อมูล นักเรียนซึ่งได้รับการสอนฟังทั้งโดยทางตรง และทางอ้อมได้คะแนนจากการทดสอบการฟังสูงกว่านักเรียน ซึ่งไม่ได้รับการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

อิมาย (Imai. 1979 : 44 - 51) เป็นอาจารย์สอนที่มหาวิทยาลัยโรดเกียว ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1967 เขาสนใจการฝึกฟังให้กับเด็กตั้งแต่เริ่มใส่เครื่องช่วยฟัง โดยทำการวิจัยถึงสาเหตุของการสร้างนิสัยในการพูดให้กับเด็กหูพิการระดับรุนแรงในญี่ปุ่น ซึ่งทดลองกับเด็กอายุ 3 - 4 ปีที่มีระดับการได้ยิน 70 - 119 เดซิเบล ใช้เวลาสัปดาห์ละ 1 - 2 ครั้ง และทดลองใช้วิธีการรับฟังภาษา และการแสดงออกทางภาษากับผู้ใหญ่ที่มีอายุ 70 ปี ผลสรุปในกราฟเส้นปรากฏว่า ความก้าวหน้าในการพูด และความสามารถในการใช้ภาษาต้องขึ้นอยู่กับฝึกฟัง โดยการใช้เครื่องช่วยฟังประกอบกับการใช้สายตา เพราะการรับรู้ การฝึกฟังอย่างเดียวได้ผลน้อย ทั้งนี้เขาคิดว่าการกระตุ้นประสาททางการได้ยินอย่างเดียวไม่สามารถจะพัฒนาการฝึกฟังได้ การสร้างนิสัยในการพูดจะมีส่วนช่วย และจำเป็นที่สุดท้ายทำให้เกิดการสร้างวิธีการฝึกฟังที่ดี ทำให้เกิดความคงทนในการจำได้นาน โดยที่เด็กไม่ต้องมาอาศัยการอ่านปาก เขาใช้การฝึกเป็นรายบุคคล และใช้เกมใหม่ ๆ เข้าช่วย

สโตน (Stone. 1983 : 7 - 13) ศึกษาถึงการเรียนรู้เกี่ยวกับการฟังในโรงเรียน โดยการใช้พยัญชนะภาษาอังกฤษผสมกับสระ อู (u) อา (a) อี (i) นำไปสร้างเป็นพยางค์ต่าง ๆ ขึ้น 84 พยางค์ ให้ผู้พูดที่เป็นหญิงพูดพยางค์ต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นบันทึกลงไปในเทปเทรทัสส์แล้วนำไปฝึกกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน จำนวน 21 คน อายุ 6 - 14 ปี โดยใช้เวลา 3 ประการ คือ A ใช้การได้ยินอย่างเดียว V ใช้สายตาเพียงอย่างเดียว AV ใช้การได้ยินร่วมกับการใช้สายตา จากนั้นนำผลที่ได้มาเปรียบเทียบกัน ปรากฏผลการวิจัยว่า ถ้าใช้การได้ยินร่วมกับการใช้สายตา จะส่งผลต่อการฟังได้ดี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

อเมอร์ และชัคแมน (Amir and Schuchman. 1985 : 333 - 338)

ได้ศึกษาเกี่ยวกับเรื่องการฝึกการฟัง โดยใช้ดนตรีกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินก่อนวัยเรียน โดยใช้กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน 12 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน กิจกรรมการฝึกจะครอบคลุมการเรียนรู้ทางการฟัง 4 อย่าง คือ การรับรู้เสียง การแยกเสียง การจำเสียง และความเข้าใจเสียง กลุ่มทดลองจะได้รับการฝึกการฟังตามจุดประสงค์เหล่านี้ ด้วยดนตรี เช่น เปียโน กลอง ส่วนกลุ่มควบคุมจะไม่ได้รับการฝึกด้วยดนตรีเลย นอกจากการฝึกฟังโดยใช้เสียงอื่น ๆ ในสิ่งแวดล้อม ผลการวิจัยปรากฏว่าเด็กมีความสามารถในการแยกแยะเสียง และการจำเสียงจากการฝึกฟังโดยใช้ดนตรีได้ดี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนการรับรู้เสียงและความเข้าใจเสียงนั้น ได้ผลอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติอย่างไรก็ตามการใช้นิทานในการฝึกฟังยังเป็นวิธีการช่วยสร้างความสนใจการฟังของเด็กให้มีประสบการณ์การฟังดีขึ้นได้อีกวิธีหนึ่ง

มอกส์ และเกียร์ (Moog and Geers. 1991 : 69 - 76) ได้ศึกษาการจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่สเปซซาหุเทียมประเภทนิวเคลียส 22 ซึ่งเป็นเทคโนโลยีใหม่ที่ได้รับการยอมรับจาก FDA ในปี ค.ศ. 1990 ว่าเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เด็กหูตึงระดับรุนแรง ได้ฝึกว่าเครื่องช่วยฟังแบบธรรมชาติทั่ว ๆ ไปให้พัฒนาทักษะการได้ยิน และมีความสามารถที่จะพูดสื่อสารได้ถึงแม้ว่าประสาทหูเทียมชนิดนี้จะเป็นประโยชน์กับเด็ก แต่สิ่งสำคัญอันดับแรกที่จะต้องทำความเข้าใจด้วยก็คือ โปรแกรมฝึกฟังที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะเด็กเล็กเรื่อง การต่อรูปภาพ อาจนำมาใช้ในการแยกคำ เด็กจะต้องออกเสียงตามพยางค์ของรูป และนำไปสู่การพูดว่าถูกต้องหรืออาจจะเป็นการจับคู่รูปกับคำที่เหมือนกัน ซึ่งของเล่นต่าง ๆ ก็สามารถนำมาประกอบให้เด็กฝึกปฏิบัติตามคำสั่งได้ เช่น เอากระต่ายวางไว้ใกล้บ้าน วางโทรศัพท์ไว้บนโต๊ะ เป็นต้น การสอนแบบนี้โดยสม่ำเสมอจะเป็นการส่งเสริมให้เด็กที่สเปซซาหุเทียมแบบนิวเคลียส 22 นี้สามารถเข้าใจความหมายของภาษาและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการศึกษางานวิจัยในประเทศ แสดงให้เห็นว่าการฝึกทักษะความสามารถในการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน สามารถพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการใช้เครื่องช่วยฟังที่เหมาะสม และการใช้สื่ออุปกรณ์การเรียนการสอนต่าง ๆ มาประกอบกับการรับรู้ทางสายตา ซึ่งรวมถึงการได้ยินที่เหลืออยู่ จะส่งผลต่อความเข้าใจในการฟังเป็นอย่างมาก

แบบฝึกทักษะ

1. ความหมายของแบบฝึกทักษะ

กมล ดิษฐกมล (2509 : 16) กล่าวว่า แบบฝึกเป็นกิจกรรมวิธีการหนึ่งที่จะนำมาฝึกให้กับเด็ก เพราะการฝึกจะทำให้เกิดความชำนาญ ความคล่องแคล่วว่องไว

ก่อ สวัสดิพานิชย์ (2514 : 1 - 2) กล่าวว่า แบบฝึก หมายถึง กิจกรรมสำหรับเด็กที่มีจุดมุ่งหมายในการฝึกว่าต้องการจะให้เกิดทักษะใดตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ในแต่ละแบบฝึกอาจจะมีการฝึกได้หลายแบบเพื่อไม่ให้เกิดความซ้ำซากเบื่อหน่าย และฝึกทักษะอันเดียวกันจนเกิดความแม่นยำอาจทำแบบฝึกในสมุดหรือกระดานดำก็ได้ เพื่อให้สภาพที่แตกต่างกันและต้องการประเมินผลทุกครั้งที่มีการทำแบบฝึกเสร็จ เพื่อดูว่าเกิดความชำนาญในทักษะนั้น ๆ เพียงใด

วิมลรัตน์ คงภิรมย์สิน (2530 : 36) กล่าวว่า แบบฝึกหมายถึง สื่อประกอบการจัดกิจกรรม ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติด้วยตนเองโดยมีครูเป็นผู้แนะนำ

สรุปได้ว่า แบบฝึก หมายถึง กิจกรรมที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อฝึกทักษะใดทักษะหนึ่งตามจุดมุ่งหมายให้เกิดความชำนาญ ซึ่งจะมีการประเมินผลทุกครั้งที่ทำแบบฝึกเสร็จ โดยเป็นการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติด้วยตนเอง

2. หลักการสร้างแบบฝึกทักษะ

รัชณี ศรีไพรวรรณ (2517 : 412 - 413) ได้กล่าวถึงหลักในการสร้างแบบฝึกไว้ดังนี้

1. ให้สอดคล้องกับหลักจิตวิทยา และการพัฒนาการของเด็ก ลำดับขั้นของการเรียนเด็กแรกเรียนยังมีประสบการณ์น้อย แบบฝึกทักษะต้องอาศัยรูปแบบที่เหมาะสมและเป็นไปตามลำดับความยากง่ายเพื่อให้เด็กมีกำลังใจทำ
2. ให้มีจุดมุ่งหมายว่าจะมุ่งฝึกในด้านใด แล้วจัดเนื้อหาให้ตรงกับความรู้ที่วางไว้
3. ต้องคำนึงถึงความแตกต่างของเด็ก ถ้าสามารถแยกตามความสามารถ และจัดทำแบบฝึกหัดเพื่อส่งเสริมเด็กแต่ละกลุ่มได้จะดียิ่ง

4. ใช้แบบฝึกหัดต้องมีคำชี้แจงง่าย ๆ สั้น ๆ เพื่อให้เด็กเกิดความเข้าใจ ถ้าเด็กอ่านไม่ได้ครูต้องชี้แจงด้วยคำพูดที่ใช้ภาษาง่าย ๆ ให้เด็กสามารถทำตามคำสั่งได้

5. แบบฝึกหัดต้องมีความถูกต้อง ครูต้องตรวจพิจารณาดูให้ถี่ถ้วน อย่าให้มีข้อผิดพลาดได้

6. ถ้าให้เด็กทำแบบฝึกหัดแต่ละครั้งต้องให้เหมาะสมกับเวลา และความสนใจของเด็ก เด็กเล็กย่อมสนใจทำสิ่งใดอยู่ได้ไม่นาน

7. ควรทำแบบฝึกหัดหลายแบบ เพื่อให้เด็กเรียนได้กว้างขวาง และส่งเสริมให้เกิดความคิด

8. กระดาษที่ใช้ให้เด็กทำแบบฝึกหัดต้องเหนียวและทนทานพอสมควร

บาร์เน็ต และคนอื่น ๆ (Barnett and others. 1969 : 11) ได้ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการสร้างแบบฝึกหัดว่า แบบฝึกหัดที่ดีควรมีข้อแนะนำในการใช้ ควรให้เลือกตอบทั้งแบบจำกัดและตอบอย่างเสรี คำสั่งหรือตัวอย่างที่ยกมาเป็นข้อความหรือแบบฝึกหัดไม่ควรยาวเกินไป และเข้าใจยากแบบฝึกหัดควรมีหลายรูปแบบ และมีความหมายต่อนักเรียน ทักเกอร์ (Tucker. 1969 : 10) มีความเห็นเช่นเดียวกันว่า แบบฝึกหัดควรมีรูปแบบและโครงสร้างที่จะฝึกอย่างพอเพียง ทุกแบบฝึกหัดต้องมีความหมายเหมาะสมตามจุดมุ่งหมาย แบบฝึกหัดที่มีประโยคคำสั่งยาวเกินไป และจำนวนข้อมากไปจะก่อให้เกิดความเบื่อหน่ายต่อนักเรียน

ฮาลส์ (Harles) ได้กล่าวว่าถึงหลักการสร้างแบบฝึกหัดซึ่งต้องใช้ภาษาให้เหมาะสมกับนักเรียน และควรสร้างโดยอาศัยหลักจิตวิทยาในการแก้ปัญหาและการตอบสนองไว้ดังนี้

1. สร้างแบบฝึกหลาย ๆ ชนิด เพื่อเร้าให้นักเรียนเกิดความสนใจ
2. แบบฝึกที่สร้างขึ้นจะต้องให้นักเรียนสามารถพิจารณาได้ว่าต้องการให้นักเรียนทำอะไร

ทำอะไร

3. ให้นักเรียนได้นำสิ่งที่เรียนรู้จากการเรียนมาตอบในแบบฝึกให้ตรงตามเป้าหมาย

เป้าหมาย

4. ให้นักเรียนตอบสนองสิ่งเร้าด้วยการแสดงความสามารถ และความเข้าใจในแบบฝึก

แบบฝึก

5. กำหนดให้ชัดเจนว่าจะให้นักเรียนตอบแบบฝึกแต่ละชนิด แต่ละรูปแบบด้วยวิธีการตอบอย่างไร (ปรีชา ทรัพย์. 2529 : 22 ; อ้างอิงมาจาก Harles. n.d. : 93 - 94)

สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรหม (2523 : 52 - 62) กล่าวถึง การสร้างแบบฝึกไว้ว่าต้องยึดหลักทฤษฎีการเรียนรู้ทางจิตวิทยาดังนี้

1. กฎของธอร์นไคค์ เกี่ยวกับกฎแห่งการฝึกซึ่งกล่าวว่าสิ่งใดก็ตามที่มีการฝึกหัดหรือกระทำบ่อย ๆ ย่อมจะทำให้ผู้ฝึกมีความคล่องตัว และสามารถทำได้ดี ในทางตรงกันข้ามสิ่งใดก็ตามที่ไม่ได้รับการฝึกหรือทอดทิ้งไปนานแล้วย่อมจะทำไม่ได้
2. ความแตกต่างระหว่างบุคคล ควรคำนึงว่านักเรียนแต่ละคนมีความรู้ ความถนัด ความสามารถ และความสนใจแตกต่างกัน ฉะนั้นในการสร้างแบบฝึกจึงต้องพิจารณาถึงความเหมาะสมคือ ต้องไม่ยากและไม่ง่ายจนเกินไปและควรมีหลาย ๆ รูปแบบ
3. การจูงใจผู้เรียน ควรจัดแบบฝึกจากง่ายไปหายากเพื่อดึงดูดความสนใจนักเรียนซึ่งจะทำให้เกิดผลสำเร็จงานการฝึก และช่วยยั่วยุให้อยากฝึกต่อไป
4. ใช้แบบฝึกสั้น ๆ เพื่อทำให้เกิดความเบื่อหน่าย

3. ลำดับขั้นของการใช้แบบฝึกทักษะ

กมล ดิษฐกมล (2509 : 16) ได้กล่าวถึง กลวิธีการสอนวิชาทักษะไว้ว่า หัวใจของการสอนวิชาทักษะอยู่ที่การฝึก (Drill) การฝึกอย่างถูกวิธีเท่านั้นจะทำให้เกิดความชำนาญทักษะทางด้านภาษาเป็นสิ่งจำเป็นจะต้องฝึกให้แก่นักเรียน เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการติดต่อสื่อความหมายอันเป็นวัตถุประสงค์ของการสอนภาษา ซึ่งลำดับขั้นที่สำคัญในการใช้แบบฝึกสำหรับฝึกทักษะมีดังนี้

1. ให้นักเรียนเข้าใจวิธีการเสียก่อน เช่น วิธีการฝึกฟังเสียง "ร" "ล" เป็นต้น
2. เมื่อแน่ใจว่านักเรียนเข้าใจวิธีการแล้ว จึงลงมือฝึกโดยการให้ทำแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมเพื่อฝึกทักษะที่ต้องการ
3. ฝึกบ่อย ๆ อย่างสม่ำเสมอ ไม่ทิ้งระยะนานจนนักเรียนลืม

4. แบบฝึกหัดหรือกิจกรรมการฝึกทักษะจำเป็นจะต้องทำซ้ำ ๆ กัน แต่ทั้งนี้ควรควรพลิกแพลงให้แบบฝึกหัดหรือกิจกรรมมาในรูปแบบต่าง ๆ กัน เพื่อให้นักเรียนจะได้ไม่เบื่อหน่ายต่อการฝึกนั้น ๆ

5. ติดตามผลเพื่อสังเกตดูความก้าวหน้าของนักเรียนภายหลังการฝึกไปแล้ว ในระยะเวลาหนึ่งการติดตามผลจะช่วยให้ครูทราบว่านักเรียนคนไหนมีทักษะ เกิดขึ้นมากน้อยเพียงใด และจะได้ช่วยแก้ไขข้อบกพร่องของนักเรียนเป็นรายบุคคล ซึ่งไม่เหมือนกันอย่าปล่อยให้ข้อบกพร่องเล็ก ๆ น้อย ๆ ผ่านไปโดยถือว่าไม่สำคัญ เพราะนานไปนักเรียนจะติดเป็นนิสัย นอกจากนี้ยังรวมถึงการเอาใจใส่ของครูในการควบคุมการฝึกให้ได้ผลอีกด้วย

4. ลักษณะของแบบฝึกทักษะที่ดี

รีเวอร์ (รุ่งรวี กนกวิบูลย์ศรี. 2529 : 25 ; อ้างอิงมาจาก River. 1968 : 97 – 105) กล่าวถึงลักษณะของแบบฝึกไว้ดังนี้

1. ต้องมีการฝึกนักเรียนมากพอสมควรในเรื่องหนึ่ง ๆ ก่อนที่จะมีการฝึกในเรื่องอื่น ๆ ต่อไป

2. แต่ละบทควรฝึกโดยใช้แบบประโยคเพียงหนึ่งแบบเท่านั้น
3. ฝึกโครงสร้างกับสิ่งที่เรียนรู้แล้ว
4. ประโยคที่ฝึกควรเป็นประโยคสั้น ๆ
5. ประโยคและคำศัพท์ควรเป็นแบบที่ผู้พูดกันในชีวิตประจำวัน
6. เป็นแบบฝึกที่ให้นักเรียนใช้ความคิดด้วย
7. แบบฝึกควรมีหลายแบบ เพื่อไม่ให้เด็กเกิดความเบื่อหน่าย
8. ควรฝึกให้นักเรียนสามารถใช้สิ่งที่เรียนไปแล้วไปใช้ในในชีวิตประจำวัน

นอกจากนี้ นิทยา ฤทธิโยธี (2520 : 42) ได้กล่าวถึงลักษณะของแบบฝึกที่ดีไว้ดังนี้

1. จะต้องเกี่ยวข้องกับบทเรียนที่เรียนมาแล้ว
2. เหมาะสมกับระดับวัยหรือความสามารถ
3. มีคำชี้แจงสั้น ๆ ที่ทำให้เด็กเข้าใจวิธีทำดังง่ายยิ่งขึ้น
4. ใช้เวลาได้เหมาะสม
5. เป็นสิ่งที่น่าสนใจและท้าทายให้แสดงความสามารถ

จากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบฝึกและลักษณะของแบบฝึกที่ดีสรุปได้ว่าแบบฝึกที่ดีควรยึดหลักจิตวิทยา มีจุดมุ่งหมายที่ต้องการ เหมาะสมกับวัยหรือความสามารถของเด็ก แบบฝึกควรเริ่มจากง่ายไปสู่วิธีแบบฝึกที่ยากขึ้น และมีหลายแบบฝึกเพื่อให้เด็กเกิดความสนใจ หลังจากทำแบบฝึกเสร็จแล้วต้องมีการประเมินผลเพื่อให้เด็กรู้ผลการทำแบบฝึกของตัวเอง

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกทักษะ

งานวิจัยในประเทศไทย

พรทิพย์ บุชรานวงศ์ (2522 : 53 - 54) ได้ศึกษาวิจัยโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างแบบฝึกเสริมทักษะการฟังภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ศึกษาจากกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชายและหญิงที่กำลังอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 40 คน เป็นชาย 20 คน เป็นหญิง 20 คน ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับการฝึกทักษะการฟังในด้านการจําแนกเสียง การปฏิบัติตามคำสั่ง ความเข้าใจคำศัพท์ และความเข้าใจเรื่องราว ผลการวิจัยพบว่า หลังจากที่ได้มีการสอนและทำแบบฝึกเสริมทักษะการฟังภาษาไทยแล้ว นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการฟังภาษาไทยสูงขึ้น แสดงว่า แบบฝึกเสริมทักษะการฟังภาษาไทยสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนี้มีประสิทธิภาพเหมาะสมที่จะนำไปใช้สร้างเสริมทักษะการฟังภาษาไทย ให้แก่นักเรียนในระดับประถมศึกษา ปีที่ 1 โดยทั่วไป

จำเริญ จิตจำ (2529 : 53) ได้ศึกษาความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนทุกระดับ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการใช้แบบฝึกการรับรู้ความแตกต่างทางสายตา 3 แบบ พบว่านักเรียนที่ได้รับการฝึกการจําแนกความแตกต่างแบบใช้ภาพกับแบบใช้ตัวอักษรมีคะแนนความเข้าใจในการอ่านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นักเรียนที่ได้รับการฝึกการจําแนกความแตกต่างแบบใช้ตัวอักษรกับแบบใช้ภาพและตัวอักษรมีคะแนนความเข้าใจในการอ่านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนนักเรียนที่ได้รับการฝึกการจําแนกความแตกต่างแบบใช้ภาพกับแบบใช้ภาพ และตัวอักษรมีคะแนนความเข้าใจในการอ่านแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

วิมลรัตน์ คงภิรมย์ขึ้น (2530 : 65 - 69) ได้ศึกษาผลการฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมกับแบบฝึกทักษะ ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 40 คน ด้วยการสุ่มแบบจับคู่

แบ่งเป็นกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 กลุ่มละ 20 คน ผลการศึกษาพบว่า การฝึกทักษะโดยใช้เกมกับแบบฝึกทักษะส่งผลต่อทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ทั้งด้านการสังเกต และด้านการจำแนกประเภทใหม่แตกต่างกัน

จากการศึกษางานวิจัยในประเทศเกี่ยวกับแบบฝึกที่ได้กล่าวมาแล้วนั้นสรุปได้ว่าการสอนโดยใช้แบบฝึกทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนสูงขึ้น

งานวิจัยในประเทศ

เพนฟิลด์ และมาราสคิวอิโล (Penfield and Marascuilo. 1976 : 220 - 224) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับทักษะพื้นฐาน 11 ประการ ในการฟังเพื่อสื่อความหมาย ไปถึงการอ่าน การพูด และการเขียน อันจะเป็นประโยชน์ในการเรียนโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อปรับปรุงทักษะการฟังด้วยการฝึกฝน และเพื่อต้องการทราบว่าความแตกต่างทางภาวะ เศรษฐกิจ สังคม และเพศ มีส่วนสัมพันธ์กับทักษะดังกล่าวหรือไม่ กลุ่มตัวอย่างสุ่มมาจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 15 ห้องเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 19 ห้องเรียน ของโรงเรียนในอะลาเมดา รัฐแคลิฟอร์เนีย แบ่งเป็นกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง กลุ่มทดลองได้รับการฝึกโดยใช้แบบฝึกทักษะการฟัง ซึ่งประกอบด้วยครูผู้มีความรู้และความสนใจในการฝึกทักษะการฟัง พร้อมกับมีอุปกรณ์ประกอบการฝึกคือ เทปบันทึกเสียง และเมื่อฝึกแล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบจำนวน 33 ข้อ ผลการวิจัยครั้งนี้ปรากฏว่า การใช้แบบฝึกทักษะการฟังให้ผลดีสมตามความมุ่งหมายและพบว่า ความแตกต่างของภาวะ เศรษฐกิจสังคม ไม่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาทักษะการฟังของนักเรียนในการศึกษาค้างนี้

แมคฟีล (สุภาพ ดวงเพชร. 2533 : 45 ; อ้างอิงมาจาก Mcpeake. 1979 : 181 - 184) ได้ศึกษาผลการเรียนจากแบบฝึกอย่างเป็นระบบตั้งแต่เริ่มศึกษาถึงความสามารถในการอ่านและเพศที่มีต่อความสามารถในการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนประถมศึกษาที่เมือง Scituate และ Massachusetts จำนวน 129 คน พบว่าทุกกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ในการสะกดคำสูงขึ้น ยกเว้นนักเรียนชายในกลุ่มที่มีความบกพร่องทางการอ่าน และพบว่าแบบฝึกช่วยปรับปรุงความสามารถในการสะกดคำของนักเรียนทุกคน แต่ระยะเวลา 12 สัปดาห์ไม่เพียงพอที่จะทำให้เกิดการถ่ายโยงการเรียนรู้ในการสะกดคำไปสู่คำใหม่ที่ยังไม่ได้ศึกษา และคะแนนของนักเรียนหญิงสูงกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้การอ่านยังมี

ความสัมพันธ์กับความสามารถในการเขียนสะกดคำ กล่าวคือ นักเรียนที่มีความสามารถในการอ่านสูงจะได้คะแนนในการสะกดคำสูงด้วย และพบว่า เวลาที่ใช้สำหรับการศึกษาการสะกดคำวันละ 20 นาที มีประโยชน์ที่จะทำให้นักเรียนเขียนสะกดคำได้ดียิ่งขึ้น

จากการศึกษางานวิจัยต่างประเทศเกี่ยวกับแบบฝึกหัดสรุปได้ว่า การนำแบบฝึกหัดมาใช้ในการเรียนการสอนสามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียนได้ เพราะการฝึกโดยใช้นแบบฝึกช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนตนเอง เพื่อปรับปรุงทักษะด้านต่าง ๆ

เกม

1. ความหมายของเกม นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของเกมไว้ ดังนี้
เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่นทั้งเงียบ (Quiet Game) และเกมที่ต้องใช้ความว่องไว (Active Game) ซึ่งมีทั้งเกมที่เล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็เล่นเพื่อความสนุกสนานเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ (New Standard Encyclopedia. 1969 : G -21)

ประภากร โสฬทองคำ และคนอื่น ๆ (2522 : 57) กล่าวว่าเกมหรือการเล่นเป็นสถานการณ์ในการสอนอย่างหนึ่งที่กำหนดกติกา การเล่น กำหนดระบบการเล่นเพื่อให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมทางอารมณ์มีความสุขสนุกสนาน และในขณะที่เล่น ก็จะนำเอาแรงคิดหรือความเห็นจากการเล่นไปวิเคราะห์วิจารณ์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ต่อไป การเล่นเกมช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาบุคลิกภาพของตนเอง ช่วยให้ผู้สอนได้ทราบถึงพฤติกรรมของผู้เรียน

สมาใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชูติกร (2525 : 169) ได้กล่าวไว้ว่า เกม คือ การเล่นของเด็ก แต่เป็นการเล่นที่พัฒนาขึ้นมาจากการเล่นที่ไม่ต้องมีระเบียบ โดยมุ่งให้เด็กได้รับความเพลิดเพลิน

วรี เกียสกุล (2530 : 72) ได้กล่าวไว้ว่า เกมเป็นวิธีการซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสอนให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกาย และจิตใจ

นอกจากนี้ นักจิตวิทยา นักการศึกษา และนักพลศึกษา ได้ให้ความหมายของเกม และการเล่นไว้ดังต่อไปนี้ (ภรณี ชูรัตน์. 2526 : 109)

เกม หมายถึง การเล่นส่วนหนึ่งที่ได้พัฒนามาจากการเล่น เป็นการเล่น เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

เกม หมายถึง การแข่งขันที่มีกำหนดเวลาที่จำกัดเวลา และมีกำหนดเวลาที่แน่นอน

เกม หมายถึง กิจกรรมทางพลศึกษาแขนงหนึ่ง ที่ว่าด้วยการเล่นที่ไม่มีกฎ กติกา สลับซับซ้อนมากนัก และเป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวขั้นมูลฐาน และทักษะเบื้องต้นไปสู่การกีฬา

เกม หมายถึง กิจกรรมนันทนาการที่มีลักษณะการเล่น และการแข่งขันที่เป็นไปตามระเบียบข้อบังคับในระหว่างผู้เล่นสองฝ่าย

สำหรับเอกสารต่างประเทศได้มีผู้ให้ความหมายของเกมไว้ดังนี้

แกรมส์ และคนอื่น ๆ (Grambs and others. 1970 : 244) ได้กล่าวไว้ว่า เกมเป็นวิธีสอนที่สอดคล้องกับความมุ่งหมายของการศึกษาให้นักเรียนรู้จักการแก้ปัญหา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และสามารถนำไปใช้ในการสอนเพื่อให้ผู้เรียนดำเนินไปจนบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้

อาร์โนลด์ (Arnold. 1975 : 110 - 113) ให้ความหมายว่าเกม คือ การเล่น ซึ่งอาจมีเครื่องเล่นหรือไม่มีเครื่องเล่นก็ได้ เกมเป็นสิ่งที่อาจกล่าวได้ว่ามีความหมายใกล้เคียงกับเด็กมาก มีความสัมพันธ์กับชีวิตและการพัฒนาการของเด็กตั้งแต่เกิดจนทำให้เกือบลืมไปว่าการเล่นสำหรับเด็กนั้นมีส่วนช่วยพัฒนาการเรียนรู้

จากความหมายของเกมสรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่สนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างบรรยากาศในการเรียน อีกทั้งช่วยกระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมองทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี สามารถนำไปใช้ในการสอนเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด

2. ความสำคัญของเกมและการเล่น

ภรณี ชูรัตน์ (2526 : 110 - 111) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของเกม และการเล่นที่มีต่อพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กไว้ดังนี้

เกมถือว่าเป็นทั้งการเรียนรู้ และการทำงานของเด็กมีความสำคัญต่อเด็กเช่นเดียวกับการเล่นเกมจะช่วยฝึกความร่วมมือ ช่วยทำให้เด็กมีระเบียบวินัย เคารพกฎเกณฑ์ รู้แพ้รู้ชนะ ซึ่งจะช่วยให้เด็กฝึกฝนในเรื่องการปรับตัวให้เข้ากับระเบียบ กฎเกณฑ์ทางสังคมได้ดีต่อไป เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่

การเล่นนอกจากจะมีความสำคัญต่อเด็กที่ดักล่าว่าวันเรื่องเกมแล้ว การเล่นยังมีความสำคัญต่อเด็กในวัยนี้อีกหลายประการ เพราะเป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กได้มีโอกาสตอบสนองความกระตือรือร้นของตนเอง โดยไม่ต้องมีใครสอน เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ การเล่นยังทำให้เด็กเกิดความรู้สึกเป็นอิสระ สนุกสนาน เพลิดเพลิน และพร้อมที่จะกระทำกิจกรรมนั้นซ้ำ เมื่อเกิดความสนใจและพอใจ โดยไม่ต้องใช้การให้รางวัล หรือการทรมานมากระตุ้น นักจิตวิทยาและนักการศึกษาในปัจจุบันจึงถือการเล่น คือการทำงาน และถือว่าการเล่นเป็นกิจกรรมหลักของเด็กทุกคน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเด็กปฐมวัย ดังนั้น ครูผู้สอนเด็กจึงควรรู้จักเลือก หรือสร้างอุปกรณ์ และกิจกรรมที่จะนำการเล่นเข้ามาเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ ที่จะช่วยพัฒนาเด็กได้ครบทุกด้าน และเพื่อให้การสอนของตนเป็นที่น่าสนใจ และเกิดคุณค่าทางการศึกษายิ่งขึ้น

เกมและการเล่นของเด็กระดับปฐมวัย มีหลายลักษณะ คือ การเล่นคนเดียว โดยไม่มีเครื่องเล่น เช่น การวิ่ง กระโดด เล่นกับมือ และเท้าของตนเอง การเล่นโดยมีเครื่องเล่นประกอบ เช่น เล่นบล็อก ภาพติดต่อ เล่นทราย เล่นน้ำ เครื่องเล่นสนามอื่น ๆ รวมทั้งเล่นกับวัสดุตามธรรมชาติ เท่าที่จะหาได้ เช่น เมล็ดผลไม้ ก้อนหิน ท่อนไม้ การเล่นกับเพื่อน การเล่นของเล่นต่าง ๆ ซึ่งการเล่นเหล่านี้จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และมีพัฒนาการที่พึงประสงค์ในทุก ๆ ด้าน

ดังนั้น เกมและการเล่นจึงมีความสำคัญต่อพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก ดังนี้คือ

1. เป็นการตอบสนองพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็ก เพราะในขณะที่เล่นเด็กจะแสดงออกได้อย่างเต็มที่ มีความสดชื่น สนุกสนาน เบิกบาน ทำให้เด็กรู้สึกเป็นสุขเพราะได้เล่นตามที่ตนเองต้องการ ได้เคลื่อนไหวอย่างอิสระ ซึ่งจะช่วยให้เด็กลดความตึงเครียดทางด้านจิตใจและช่วยให้เกิดความแจ่มใส

2. เป็นการตอบสนองความต้องการของเด็กในหลาย ๆ ด้าน เช่น ด้านความอยากรู้ อยากรู้เห็น ซึ่งเด็กแสดงออกโดยการทดลอง หยิบ จับ สำรวจ เขย่า ฟังเสียง โยนหรือขว้างปา ด้านความต้องการทางร่างกาย ความต้องการทางจิตใจ และเป็นการทดแทนความต้องการของเด็ก ซึ่งเด็กแสดงออกโดยการเล่นสมมติ

3. เป็นการเรียนรู้ของเด็กที่จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัว เช่น เรียนรู้เรื่อง ขนาด น้ำหนัก สี รูปร่าง ความเหมือน ความแตกต่าง เรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง เช่น รู้ว่าชอบหรือไม่ชอบทำอะไร ทำสิ่งใดได้หรือไม่ได้ เรียนรู้เกี่ยวกับการอยู่ร่วมกับผู้อื่น เช่น การพลัดเปลี่ยนกันเล่น การรอคอย การแบ่งปัน การตัดสินใจต่าง ๆ และเรียนรู้ถึงหน้าที่และความรับผิดชอบของตนที่มีต่อชุมชน เช่น หน้าที่ของพ่อ แม่ ลูก ตำรวจ กำนัน หมอ ซึ่งเด็กจะเรียนรู้ได้มาจากการเล่นสมมติ และจากการสังเกต

4. ช่วยพัฒนาคุณสมบัติหลายประการที่จะช่วยให้เด็กได้รับความสำเร็จในการทำงาน เมื่อเด็กเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ ฉะนั้น ทักษะที่เด็กได้รับจากการเล่นจะเป็นพื้นฐานในการทำงานของเด็กในอนาคต เพราะขณะที่เด็กเล่น เด็กจะมีโอกาสได้เรียนรู้ถึงภารกิจและหน้าที่ของการเป็นผู้ใหญ่ เป็นการฝึกนิสัยในเรื่องรักการทำงาน มีความรับผิดชอบ และการรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

5. เป็นการเตรียมชีวิตของเด็ก เป็นการฝึกให้เด็กรู้จักหน้าที่ ที่ตนเองต้องทำในอนาคต ฝึกการฟังตนเอง การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การแบ่งปัน การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

6. เพื่อให้มีทัศนคติที่ดีต่อการออกกำลังกาย และเพื่อเป็นแนวทางในการที่จะไปเล่นกีฬาประเภทอื่น ๆ ต่อไป

7. ช่วยพัฒนาเด็กในทุก ๆ ด้าน คือ

ทางด้านร่างกาย เกมและการเล่นเป็นการใช้พลังงานส่วนเกินในร่างกายของเด็ก เป็นการฝึกกล้ามเนื้อให้ทำงานประสานกันอย่างมีประสิทธิภาพ

ทางอารมณ์และจิตใจ เกมและการเล่นช่วยให้เด็กเกิดพัฒนาการทางอารมณ์ และจิตใจให้มั่นคงแข็งแรง รู้จักปรับอารมณ์ให้เข้ากับภาวะแวดล้อม และการเล่นจะช่วยลดความคับข้องใจของเด็ก

ทางสังคม เกมและการเล่นจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นเป็นการเรียนรู้ที่จะอยู่รวมกลุ่ม รู้จักบทบาทของสมาชิกในกลุ่ม ฝึกการสมาคม และฝึกเด็กในเรื่องของการปรับตัว

ทางสติปัญญา เกมและการเล่นถือว่าการฝึกการเรียนรู้ด้วยตนเองของเด็กในเรื่องการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และส่งเสริมการรู้จักจินตนาการ และภาษา

รจนา ทรรทรานนท์ (2530 : 40 - 42) กล่าวถึงความสำคัญของเกม และการเล่นที่เหมาะสมกับเด็กในช่วงอายุขวบปีแรก ถึง 5 ปี ดังนี้

ในระยะขวบปีแรก การเล่นมักจะมีขอบเขตจำกัดอันเนื่องมาจากข้อจำกัดของพัฒนาการทางร่างกาย เด็กวัยนี้จะคลานได้ และเริ่มเกาะยืน และเดินได้ ถ้ามีคนสูงหรือพุงเด็กมักจะถูกรอบกอด หรืออุ้มไว้การเล่นจึงเป็นการล้อเล่น คลานเล่น อยู่กับผู้ใหญ่หรือเล่นเองตามลำพัง ต้องมีผู้ใหญ่ดูแลใกล้ชิดขณะเล่น ผู้ใหญ่จะทาลเสียงล้อเล่นกับเด็ก ในวัยนี้เด็กจะสนุกกับการเล่นเสียงตามลำพังด้วยตนเอง เมื่อมีคนล้อเล่นเด็กยิ่งเกิดความสุขสนุกสนานกับการเล่น จะเป็นการส่งเสริมทักษะการฟัง ซึ่งจะมีผลต่อเนื่องไปถึงทักษะการพูดด้วย เพราะเด็กจะจำสิ่งที่ฟัง และเลียนแบบตามทำให้เกิดทักษะการพูด

ช่วงอายุ 18 เดือน ถึง 3 ปี พัฒนาการด้านร่างกายทำให้เด็กเริ่มมีความเป็นตัวของตัวเองบ้าง แต่เด็กก็ยังต้องการความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่อยู่อีกเพราะเด็กยังไม่สามารถพูดสื่อความหมายได้ดีเท่ากับการที่จะแสดงออกให้ผู้อื่นรู้ การส่งเสริมทักษะทางภาษาที่เหมาะสมกับเด็กในช่วงอายุนี้นี้จะเป็นการเล่นที่กระตุ้นให้เด็กเปล่งเสียงคำที่มีความหมาย การเล่นของเด็กวัยนี้ควรมีการเคลื่อนไหว ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายบ้าง เช่น การเล่นเป็นจิ้งหะจกหรือการเล่นที่ออกกําลังกายควบคู่กับการกระตุ้นเรื่องภาษาด้วย พร้อมกับการส่งเสริมการฟังร่วมกับการพูดเพื่อให้เด็กเข้าใจคำพูดของผู้อื่น และสามารถเข้าใจคำพูดเพื่อสื่อความหมายได้

ช่วงอายุ 3 ปี ถึง 5 ปี เด็กช่วงนี้จะอยู่หนึ่งเฉยไม่ได้นาน เด็กชอบปีนป่าย เล่นออกกําลังกายเคลื่อนไหวเปลี่ยนอิริยาบถบ่อย ๆ เด็กไม่ชอบนั่งเล่นนิ่ง ๆ เป็นเวลานาน การเล่นที่เหมาะสมกับวัยนี้ควรเป็นกิจกรรมที่เคลื่อนไหวมากเช่น เกมการแข่งขันบอกชื่อสิ่งของ เกมการเล่นเป็นจิ้งหะและทำท่าประกอบ เป็นต้น

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า เกมการเล่นมีความสำคัญต่อพัฒนาการ และวัยของเด็ก การเล่นเป็นสิ่งสำคัญที่ควรให้ความสำคัญ ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัว เป็นการพัฒนาการด้านร่างกาย ทางสังคม ทางอารมณ์ และจิตใจ

3. จุดมุ่งหมายของการเล่นเกม

การเล่นเกมจัดเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เร้าความสนใจให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน และมีจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ ซึ่งนักการศึกษาได้กล่าวไว้หลายท่าน ดังนี้

เทพาวณี หอมสนิท และคนอื่น ๆ (2522 : 1) ได้กล่าวถึง ความมุ่งหมายของ การเล่นเกมไว้ดังนี้

1. เพื่อสอนให้มีการสนองตอบสังคม โดยให้ความร่วมมือ และมีการแข่งขัน
2. เพื่อพัฒนาทักษะที่ต้องการและเทคนิคการเล่น
3. เพื่อสอนให้รู้จักทำงานให้ดีที่สุด เพื่อผลประโยชน์ของกลุ่มตน
4. เพื่อพัฒนาในด้านการเป็นผู้นำ และผู้ตามที่ดี
5. เพื่อพัฒนาให้เด็กรู้จักเคารพในการตัดสินใจ และให้เห็นความสำคัญของการ

มีกฎ กติกา

6. เพื่อให้เข้าใจกฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา และมีความรู้สึกที่ตนเองเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

เบญจา แสงมะลิ (2522 : 14) ได้กล่าวถึง จุดมุ่งหมายของการเล่นเกม ดังนี้คือ

1. เพื่อสื่อความหมาย
2. เพื่อส่งเสริมการตัดสินใจ
3. เพื่อให้รู้จักกฎเกณฑ์
4. เพื่อรักษาความยุติธรรมและความถูกต้อง
5. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
6. เพื่อฝึกความจำและความคิดรวบยอด
7. เพื่อให้รู้จักปรับตัว
8. เพื่อมีความกล้าในการแสดงออก กล้าพูด กล้าเขียน ตลอดจนการฝึก

การใช้กล้านเนื้อและสายตา

9. ส่งเสริมให้เป็นคนมีน้ำใจนักกีฬา

จากจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมจะเห็นได้ว่า การเล่นเกม เหมาะที่จะเป็นสื่อของการเรียนรู้ของเด็กระดับก่อนวัยเรียนเป็นอย่างยิ่ง เพราะการเล่นเกมเป็นวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้พัฒนาด้านอารมณ์ สังคม สติปัญญา และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการเตรียมความพร้อม เป็นการฝึกให้เด็กคิด รู้จักหาเหตุผลฝึกการสังเกต และเพื่อเตรียมความพร้อมที่จะเรียนอ่านในชั้นประถมศึกษาต่อไป

4. ลักษณะที่ดีของเกม

สำหรับเอกสารในประเทศไทยได้มีผู้กล่าวถึงคุณค่าและลักษณะที่ดีของเกมไว้ ดังนี้
อัจฉรา ชีวพันธ์ (2526 : 3) ได้กล่าวถึง เกมประกอบการสอนไว้ ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการด้านความคิด
 2. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ
 3. ช่วยให้ได้แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล
 4. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
 5. ช่วยให้เกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
 6. ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจของเด็ก
 7. ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และช่วยเหลือกัน
 8. ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้เด็กรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบ กฎเกณฑ์
 9. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของเด็กชัดเจนยิ่งขึ้น
 10. ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน
- สุวิรา พงษ์ทองเจริญ (2529 : 28) กล่าวถึง ลักษณะของเกมส่วนที่ดีดังนี้
1. ไม่จำเป็นต้องมีการตระเตรียมกันมาล่วงหน้า หรือถ้ามีก็ควรให้น้อยที่สุด
 2. เป็นเกมที่ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน และมีลักษณะท้าทายความสามารถของเด็ก
 3. มีคำสั่งและกติกาในการเล่นชัดเจน
 4. เป็นเกมสั้น ๆ ไม่ควรใช้เวลาเกิน 15 นาที
 5. เป็นเกมที่ให้ความสนุกสนาน ร่าเริง และได้รับความรู้หรือทักษะ
 6. เป็นเกมไม่ทำให้เสียเวลานอนห้องเรียน
 7. เป็นเกมที่เล่นเป็นทีม หรือเป็นเกมที่ไม่เกิดความกังวลเกี่ยวกับผู้ชนะ

8. เป็นเกมที่เด็กมีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายบ้างตามสมควร
9. ถ้าเป็นการแข่งขัน ควรที่จะง่ายในการตรวจสอบ และการตัดสินใจให้คะแนน
10. ควรใช้อุปกรณ์ที่สามารถประดิษฐ์ขึ้นเองได้ง่าย ๆ และสามารถดัดแปลงใช้เป็นอุปกรณ์การสอนได้เป็นอย่างดี

สำหรับเอกสารในประเทศที่มีผู้กล่าวถึงคุณค่าและลักษณะที่ดีของเกมไว้ดังนี้

แกรมส์ และคนอื่น ๆ (Grambs and others. 1970 : 244 - 251)

ได้กล่าวว่า การสอนแบบใช้เกมจะช่วยให้เด็กเรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีกว่า และสามารถจดจำได้ยาวนาน สามารถทำให้เด็กเรียนที่เรียนอ่อน เรียนช้า พัฒนาการเรียนได้ดีขึ้น ช่วยฝึกการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และเป็นวิธีสอนที่สอดคล้องกับความมุ่งหมายของการศึกษาตามหลักสูตรที่ต้องการให้เด็กเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีความรับผิดชอบต่อตนเอง และส่วนรวม ulyให้เหตุผลของการใช้เกมว่ามีประโยชน์ เพราะ

1. เกมทำให้สภาพจิตใจของห้องเปลี่ยนเป็นสภาพสนุกสนาน
2. เกมทำให้วัสดุที่นักเรียนคุ้นเคยมีความสัมพันธ์แบบใหม่
3. เกมมุ่งใจนักเรียนทุกคนอย่างมากมาย ในการเรียนรู้แบบต่าง ๆ ที่ต้องการฝึก
4. เกมช่วยให้นักเรียนที่ไม่สนใจการเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน
5. เกมช่วยทำให้เกิดความสนุกสนาน

เกมการสอนจัดเป็นสื่อการเรียนประเภทหนึ่ง ซึ่งใช้เราให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนาน ใช้เป็นเครื่องมือฝึกทักษะ เกมแต่ละเกมมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอนว่าเป็นการฝึกเนื้อหาอะไร ความสามารถอะไร (ลาวัลย์ พลกล้ำ. 2523 : 11) และนอกจากจะให้เกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินแล้วยังเป็นกิจกรรมในการชักจูงเนื้อหาต่าง ๆ ความสามารถในการเรียนรู้ และการคิดกิจกรรมการเล่นทำให้เด็กได้สร้างประสบการณ์ เป็นการสร้างเสริมความคิดหลาย ๆ ด้าน (มณีรัตน์ ลูกชติรัตน์. 2527 : 19 - 20)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ลักษณะที่ดีของเกมสำหรับเด็กควรเป็นเกมที่ตรงหรือสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่ได้กำหนดไว้ มีวิธีการเล่นที่ง่าย ๆ ใช้ระยะเวลาสั้น เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้หรือการฝึกทักษะด้านใดด้านหนึ่ง เช่น ความคิดรวบยอด ทั้งยังส่งเสริมความเจริญงอกงามของเด็กทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาอีกด้วย

5. ประเภทของเกม

โรลัมบัส (เยาเวพา เดเซคูปต์. 2528 : 37 ; อ้างอิงมาจาก Kolumbus. 1979) ได้แบ่งเกมออกเป็น 6 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. เกมพัฒนาทักษะโดยการทําหรือการเล่นวัสดุต่าง ๆ (Manipulative Game) คือ การที่เด็กนำของเล่นต่าง ๆ มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์ กติกา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กสามารถสร้างความสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อเล็กระหว่างการใช้มือ และสายตา

2. เกมการศึกษา (Didactic or Cognitive Game) คือ เกมที่พัฒนาความคิดของเด็ก ซึ่งเด็กจะคิดหาเหตุผล ซึ่งจากการเล่นเกมของเด็ก ครูจะสามารถบอกได้ว่าเด็กมีความคิดรวบยอดของเรื่องนั้น ๆ อย่างไร

3. เกมฝึกทักษะทางร่างกาย (Physical Game) เกมฝึกทักษะทางร่างกาย หรือเกมพลศึกษามีมากมายหลายชนิด ซึ่งรวมทั้งแบบฝึกการบริหารประจำวันง่าย ๆ แต่นำมาใช้ฝึกทักษะอย่างใดอย่างหนึ่งโดยเฉพาะ เช่น ฝึกการรับฟัง ฝึกทำตามทิศทาง ฝึกการมีส่วนร่วม สำหรับเด็กเล็ก ๆ กติกาที่กำหนดไว้ควรง่าย ไม่ยุ่งยากซับซ้อน

4. เกมฝึกทักษะทางภาษา (Languages Game) เป็นเกมที่อาศัยจินตนาการ และการใช้คำพูดโดยไม่ต้องอาศัยวัสดุอุปกรณ์ใด ๆ เกมฝึกทักษะทางภาษาบางเกมจะช่วยเสริมทักษะเกี่ยวกับความจำ ฝึกทักษะการฟัง

5. เกมทายบัตร (Card Game) คือ เกมที่ช่วยให้เด็กสามารถแยกความเหมือน ความแตกต่างฝึกความจำ และเสริมทักษะอื่น ๆ ได้

6. เกมพิเศษต่าง ๆ (Special Game) คือ เกมที่จัดให้เด็กเล่นในโอกาสพิเศษ โดยจะจัดให้เล่นเป็นครั้งคราว เช่น เกมล่าลายแทง

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2526 : 61 - 63) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ดังนี้

1. เกมที่ต้องใช้ท่าทางประกอบ
2. เกมการเคลื่อนไหวแบบช้ากว่าปกติ
3. เกมเกี่ยวกับการรับรู้
4. เกมการสื่อความเข้าใจ
5. เกมการให้ทำตามคำสั่ง
6. เกมการฟังและการใช้เสียง

สำหรับเอกสารจากต่างประเทศได้มีผู้กล่าวถึงประเภทของเกมไว้ ดังนี้

โลเวล (Lovell. 1971 : 166 - 167) ได้กล่าวถึงประเภทของเกมที่เป็นพื้นฐานของเกมทั่ว ๆ ไปว่า สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. เกมเบื้องต้น (Preliminary Games) เป็นเกมที่สนุกสนานมีการเล่นเป็นแบบแผน มีความสัมพันธ์กับความคิดรวบยอดที่น้อยมาก เหมาะกับเด็กปฐมวัย

2. เกมที่สร้างขึ้น (Structured Games) เป็นเกมที่สร้างขึ้นอย่างมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน การสร้างเกมจะสร้างไปตามความคิดรวบยอดที่สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน

3. เกมฝึกหัด (Practice Games) เกมนี้จะช่วยเน้นความเข้าใจมากยิ่งขึ้น การจัดเกมดังกล่าวควรเริ่มต้นเป็นขั้นตอน ตั้งแต่เกมเบื้องต้น จนถึงเกมที่มีความซับซ้อน โดยเฉพาะเนื้อหาที่เด็กทำความเข้าใจได้ช้า

จากที่กล่าวมาแล้วสรุปได้ว่า เกมสามารถแบ่งเป็นประเภทต่าง ๆ ได้ตามประโยชน์ที่ผู้เล่นจะได้รับเป็นส่วนใหญ่ ที่น่าสนใจได้แก่ การจัดแบ่งเกมของโคลัมบัส ซึ่งแบ่งเกมออกเป็น 6 ประเภท ใหญ่ ๆ คือ เกมฝึกการกระทำ เกมการศึกษา เกมฝึกทักษะทางร่างกาย หรือเกมพลศึกษา เกมฝึกทักษะภาษา เกมทายบัตร และเกมพิเศษ

6. หลักการนำเกมไปใช้

การนำเกมมาใช้ประกอบการสอนควรยึดหลัก ดังนี้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2521 : 78) มีความเห็นว่าการแนะนำเกมมาใช้กับนักเรียน ครูอาจใช้วิธีบอกให้เด็กทราบถึงเรื่องทั่ว ๆ ไปก่อน แล้วจึงกำหนดเจาะจงลงไปถึงลักษณะปลีกย่อยของเกมนั้น หรืออีกวิธีหนึ่งใช้การอธิบายเกมเป็นขั้นตอนตามลำดับ และนอกจากนี้ยังได้เสนอเกมสำหรับฝึกทักษะไว้ 6 ประการ คือ

1. เกมฝึกทักษะการฟังและความสนใจ

เกมประเภทนี้ควรเริ่มในระยะแรกที่เด็กเริ่มเข้าเรียน เพื่อเตรียมให้เด็กเป็นผู้ฟังที่ดี และมีความสนใจต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดนานขึ้น

2. เกมฝึกการปฏิบัติตามคำสั่ง
เกมประเภทนี้มีลักษณะคล้ายเกมฝึกฟัง กล่าวคือ เด็กต้องฟังก่อน แล้วจึงปฏิบัติตาม
 3. เกมสำหรับสอนเรนทศน์เกี่ยวกับจำนวน
เกมประเภทนี้ ได้แก่ การท่องคำคล้องจองเกี่ยวกับจำนวนแต่ไม่ค่อยมีความหมาย
 4. เกมฝึกฟัง
เด็กเล็กชอบที่จะฟังเสียง และชอบส่งเสียง เด็กจะเรียนรู้ว่ารูปภาพจะต้องมีชื่อ เช่น รูปภาพที่เป็นชื่อของเด็ก และอักษรที่ออกเสียงเป็นชื่อของตน
 5. เกมฝึกการรู้จักอักษร
เกมนี้จะช่วยให้เด็กจำได้ว่าชื่อใดใช้อักษรใด
 6. เกมฝึกสมองและร่างกาย
เกมประเภทนี้มีขอบเขตกว้างมาก เกมที่ทำได้กล่าวมาแล้วก็ต้องใช้สมองและร่างกายร่วมด้วยทั้งนั้น เป็นเกมที่ฝึกจินตนาการ และสมองโดยตรง
- ราศี ทองสวัสดิ์ (2523 : 79) แสดงความคิดเห็นในเรื่องการนำเกมการศึกษาไปใช้ควรปฏิบัติ คือ

1. ครูควรเตรียมเกมให้เพียงพอ
2. ลักษณะของเกมอาจเป็นภาพตัดต่อ เหมือนโดมิโน การแยกหมู่ เป็นต้น
3. เวลาที่ใช้ฝึกนี้ กำหนดไว้เป็น 1 กิจกรรม เพราะอุปกรณ์แต่ละชุดจะให้ผลต่อเด็กไม่เหมือนกัน ดังนั้น ครูจึงควรจัดหมุนเวียนให้เด็กได้เล่นหรือฝึกทุกชุดทั่วถึงกัน
4. เกมหรืออุปกรณ์ที่จะใช้ควรมีพอที่จะหมุนเวียนกันอยู่เสมอ เนื่องจากจำใจเด็กอาจเบื่อไม่อยากเล่น

สมาใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชูติกร (2525 : 184 - 186) ได้กล่าวถึงหลักการนำเกมสำหรับเด็กปฐมวัยมาใช้ ควรมีเกณฑ์ในการเลือก ดังนี้

1. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เด็กปฐมวัยมีความสนใจในการเล่นต่าง ๆ ในระยะเวลาที่ไม่ยาวนานนัก การจัดการเล่นให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์จึงต้องศึกษาให้เข้าใจก่อนแท้ มิฉะนั้นจะมองดูการเล่นของเด็กกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ไม่สอดคล้องกัน

2. ความเหมาะสมกับวัยของเด็ก เด็กปฐมวัย ถ้าอยู่ในโรงเรียนอนุบาลหรือสถานรับเลี้ยงเด็กทั่วไป จะมีอายุ 3 - 6 ขวบ และจะแยกได้เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มเด็กบริบาล (3 - 4 ขวบ) และกลุ่มเด็กอนุบาล (4 - 6 ขวบ) เด็กทั้งสองกลุ่มมีความสามารถทางร่างกายและสติปัญญาแตกต่างกัน ครูเด็กปฐมวัยจะต้องศึกษาความมุ่งหมายของเกมนั้น ๆ ว่าสอดคล้องกับพัฒนาการดังกล่าวมากน้อยเพียงไร และการพิจารณาวิธีการเล่น การเล่นบางอย่างมีความมุ่งหมายอย่างเดียวกัน แต่มีวิธีเล่นได้หลายวิธี

3. ความเหมาะสมกับเวลา การเลือกเกมที่เหมาะสมกับเวลานั้น มีความหมายเป็น 2 ทาง คือ หมายถึง ระยะเวลาอันเหมาะสมกับวัยของเด็ก ระยะเวลาอันเหมาะสมกับวัยของกลุ่มเด็กปฐมวัย ส่วนระยะเวลาอีกนัยหนึ่งนั้นหมายถึงระยะเวลาหรือช่วงเวลานี้เราเปิดโอกาสให้เด็กเล่น บางคนมีความปรารถนาจะให้เด็กได้รับรู้ และมีความชำนาญหลาย ๆ เรื่องในวัยหนึ่ง ๆ จึงจัดกิจกรรมให้หลาย ๆ แบบแตกต่างกันไป ถ้าเวลาของการเล่น และเกมถูกจัดไว้ในช่วงเวลาอันจำกัด การเล่นของเด็กก็ล้าหลังสนุกสนานแต่เด็กต้องหยุดชะงักการเล่นนั้นลงอย่างฉับพลันแล้ว ย่อมทำให้เด็กไม่พอใจ

4. ความปลอดภัยในการเล่น ความปลอดภัยในการเล่นสำหรับเด็ก ได้แก่ การจัดตั้งของเล่น วิธีของการเล่นเกม ความปลอดภัยจากสิ่งของประกอบการเล่น

ในการจัดกิจกรรมการเล่นควรลำดับความสามารถของเด็ก โดยเริ่มจากสิ่งที่ไม่ละเอียด เพราะเด็กจะสังเกตสิ่งที่มีขนาดใหญ่ก่อน เมื่อเด็กมีการสังเกตจดจำได้แล้ว จึงจะให้เด็กได้สังเกตส่วนย่อย ๆ หรือส่วนที่ละเอียดมากขึ้นตามลำดับควรจัดให้เด็กได้เล่นเกมที่มีความยากเพิ่มขึ้น เพื่อให้เด็กรู้จักสังเกตจดจำอย่างมีเหตุผลมากขึ้นในการเล่น นอกเหนือจากจะให้เล่นเป็นกลุ่มแล้วครูอาจให้เด็กเล่นเป็นรายบุคคลหรือ 2 คน ต่อ 1 ชุด เมื่อเด็กเล่นเสร็จและถูกต้องตามกติกาให้เปลี่ยนเล่นเกมชุดอื่นต่อไป (อารี เกษมรติ. 2523 : 71 - 72)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การเรียนการสอนโดยการเล่นมาเข้าประกอบ การสอนนั้น ครูผู้สอนต้องจัดเตรียม และดำเนินการให้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ และเป็นขั้นตอนอย่างเหมาะสม เพื่อให้การเรียนการสอนเป็นที่สนใจของเด็กทำให้เด็กเรียนได้อย่างสนุกสนานและบังเกิดผลต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์

7. ประโยชน์ของเกม

ประพัฒน์ ลักษณะพิเศษที่ (2536 : 15) กล่าวถึงประโยชน์และคุณค่าของเกม ดังนี้

1. ทำให้เด็กได้รับความสนุกสนาน ร่าเริง ผ่อนคลายอารมณ์ที่ตึงเครียด
2. ทำให้เด็กทุกคนได้ร่วมกิจกรรมทางกาย เพื่อส่งเสริมทักษะขั้นมูลฐาน
3. ช่วยส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้วิธีการทำงาน และเล่นกับคนอื่นปฏิบัติตาม

ระเบียบ และรู้จักใช้ความคิดของตนเอง

4. เปิดโอกาสให้ครูได้ศึกษาถึงพฤติกรรมที่แท้จริงของเด็ก
5. ส่งเสริมการเรียนรู้การสอนในวิชาการด้านอื่น ๆ โดยการเล่นเข้าไป

สอดคล้องกับให้นักเรียนไม่เบื่อ สร้างความสนใจในการเรียน

6. สร้างพื้นฐานทักษะทางกีฬา และสมรรถภาพทางกาย เพื่อการเข้าร่วมในกีฬาประเภทอื่นต่อไป

อัจฉรา ชีวพันธ์ (2526 : 3) มีความเห็นว่า ประโยชน์ของการใช้กิจกรรมการเล่นประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการด้านความคิด
2. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ
3. ช่วยให้เด็กแสดงความสามารถของแต่ละบุคคล
4. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
5. ช่วยให้เกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
6. ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจของเด็ก
7. ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ช่วยเหลือกัน
8. ช่วยฝึกความรับผิดชอบ และฝึกให้เด็กรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบ กฎเกณฑ์
9. ช่วยให้ครูได้เห็น พฤติกรรมของเด็กชัดเจนยิ่งขึ้น
10. ใช้เป็นกิจกรรมขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียนและสรุปบทเรียน

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

งานวิจัยในประเทศไทย

ผจญ สุวรรณวงศ์ (2528 : 93 - 94) ได้ศึกษาเรื่องการสอนทดลองสอน โดยใช้เกมประกอบการสอนในวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 60 คน โดยเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน กลุ่มควบคุม 30 คน กลุ่มทดลองดำเนินการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน กลุ่มควบคุมดำเนินการสอน โดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน ผลปรากฏว่า นักเรียนที่ได้เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับนักเรียนที่เรียน โดยไม่ใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

รุ่งรวี กนกวิบูลย์ศรี (2529 : 56 - 57) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยการมองเห็นของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะ โดยใช้เกมการศึกษา และใช้แบบฝึกหัดกับนักเรียนชั้นเด็กเล็ก จำนวน 40 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 20 คน กลุ่มควบคุม 20 คน ผลปรากฏว่า ความสามารถในการจำแนกด้วยการมองเห็นของกลุ่มที่ฝึกทักษะ โดยใช้เกมการศึกษาสูงกว่ากลุ่มที่ใช้แบบฝึกหัด

วรี เกียสกุล (2530 : 52 - 53) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถทางการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะ โดยใช้เกมและแบบฝึกกับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 จำนวน 36 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 18 คน ผลปรากฏว่า ความสามารถทางการได้ยินของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะ โดยใช้เกมมีความสามารถทางการฟังสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้แบบฝึก

จินตหรา เตชะทักษิณพันธ์ (2533 : 64 - 67) ได้ศึกษาการใช้เกมฝึกความสามารถในการปฏิบัติตามคำสั่งสำหรับเด็กปฐมวัยที่มีระดับเชาวน์ปัญญาระหว่าง 50 - 70 ปี มีอายุสมอง 5 - 6 ปี จำนวน 20 คน โดยใช้เกมฝึกการปฏิบัติตามคำสั่ง ฝึกเด็กตามคู่มือฝึกปฏิบัติตามคำสั่งโดยใช้เกม และทดสอบหลังการทดลองฝึกแล้ว นำมาเปรียบเทียบ พบว่า เด็กสามารถฟัง และจับใจความของประโยคคำสั่งได้ครบถ้วนมากขึ้น และปฏิบัติตามคำสั่งได้ดีขึ้นกว่าก่อน การทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมในประเทศสรุปได้ว่า เกมมีส่วนช่วยในการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กให้พัฒนาขึ้น

งานวิจัยต่างประเทศ

ร็อกซี่ (Roxie. 1972 : 6180 - A) ได้ทำการวิจัยพบว่า เด็กที่เรียนด้วยเกม และมีพ่อแม่คอยช่วยเหลือ เกิดการเรียนรู้ได้มากกว่าเด็กที่ไม่มีพ่อแม่คอยช่วยเหลือ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และพบว่า เด็กที่มีผลการเรียนต่ำเมื่อเรียนด้วยเกม แล้วจะประสบผลสำเร็จในการเรียนมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ออร์คัทท์ (Orcutt. 1972 : 147 - A) ได้ทดลองใช้เกมการสอนกับเด็กอนุบาลผลปรากฏว่ากลุ่มที่ใช้เกม มีความสามารถในการใช้ภาษาดีกว่ากลุ่มที่ไม่ได้ใช้เกม และกลุ่มที่เด็กเลือกเกมเอง มีความสามารถในการใช้ภาษาดีกว่ากลุ่มที่ครูเลือกเกมให้

พินเตอร์ (Pinter. 1977 : 710 - A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำที่สอน โดยใช้เกมการศึกษาและสอนโดยตำรา กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในเพนซิลวาเนีย จำนวน 94 คน โดยศึกษาเกี่ยวกับรูปภาพและความสามารถในการสะกดคำ ทักษะการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง ผลการทดลองปรากฏว่า

1. กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษา มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา
2. นักเรียนหญิงและนักเรียนชายในกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา
3. กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา
4. นักเรียนที่มีสติปัญญาปานกลาง และต่ำในกลุ่มการใช้เกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามตำรา
5. เด็กผู้หญิงมีมโนภาพแห่งตนในการให้ความร่วมมือมากกว่าเด็กชาย

เยอเคส (Yerkes. 1982 : 8) ได้ศึกษาผลการเล่นในสนามที่จะส่งผลต่อทักษะการเห็นและการเคลื่อนไหวของเด็กก่อนวัยเรียนทั้งชายและหญิง จำนวน 32 คน อายุระหว่าง 3 - 4.5 ปี โดยแบ่งเด็กออกเป็น 2 กลุ่ม กำหนดให้กลุ่มทดลองเล่นเกมในสนาม สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ๆ ละ 30 นาที กลุ่มควบคุมให้เล่นแต่ในอาคาร ผลการศึกษาพบว่า เด็กในกลุ่มทดลองทั้งชายและหญิงมีความสุขสนุกสนาน มีจินตนาการ และมีทักษะการเห็น การเคลื่อนไหว ตลอดจนความสามารถออกแบบเสริมสภาพแวดล้อมในสนามอย่างเห็นได้ชัดดีกว่ากลุ่มควบคุม และ

ยังพบว่า ครูสามารถใช้เกมพจนานุกรมแปลก ๆ ในสนามเพื่อเสริมพื้นฐานการเรียนรู้ให้แก่เด็กได้ด้วย เพราะสภาพสนามมีธรรมชาติของการเรียนรู้ที่ติดอยู่แล้ว

สรุปจากที่ได้กล่าวมาจะเห็นว่าการเล่นไปใช้ในการสอนนั้น จะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ได้สูงขึ้นกว่าไม่ได้ใช้เกมในการสอน ซึ่งการเล่นนั้นจะต้องเล่นอย่างมีจุดหมาย เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอด การเล่นเกมจะทำให้เด็กเกิดความสุข สนุกสนาน มีจินตนาการ และมีทักษะต่าง ๆ แต่ก็ยังสรุปแน่นอนไม่ได้ว่า การใช้เกมการสอนจะส่งผลต่อการเรียนอย่างแท้จริง ดังนั้น จึงน่าจะมีการศึกษาว่าการสอนโดยใช้เกมในการฝึกทักษะการฟัง จะมีผลต่อความสามารถทางการฟังเพียงไร เพื่อเป็นแนวทางในการสอนการฟังสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างกว้างขวาง และเหมาะสมมากขึ้น

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

ความสามารถทางการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับก่อนวัยเรียน ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมสูงขึ้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้า ตามลำดับขั้นดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ
4. วิธีดำเนินการทดลอง
5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากร เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับก่อนวัยเรียนที่มีระดับการสูญเสียการได้ยินไม่เกิน 90 เดซิเบล กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีระดับสติปัญญาปกติ และไม่มีความพิการอื่น ๆ ซ้ำซ้อน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับก่อนวัยเรียนที่มีระดับการสูญเสียการได้ยินไม่เกิน 90 เดซิเบล กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2539 ในศูนย์การศึกษาพิเศษ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต จำนวน 8 คน เลือกโดยใช้วิธีการเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. ชุดแบบฝึกทักษะทางการฟังประกอบด้วย
 - 1.1 แผนฝึกทักษะทางการฟังโดยใช้เกม

- 1.2 เกมฝึกทักษะทางการฟัง
- 1.3 แบบฝึกหัดเพื่อฝึกทักษะทางการฟัง เรื่องการปฏิบัติตามคำสั่ง
- 1.4 คู่มือการวัดแบบฝึกทักษะทางการฟังโดยใช้เกม
2. แบบทดสอบความสามารถทางการฟัง

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. การสร้างชุดแบบฝึกทักษะทางการฟังประกอบด้วย
 - 1.1 แผนฝึกทักษะทางการฟังโดยใช้เกม ดำเนินการตามลำดับดังนี้
 - 1.1.1 ศึกษาหลักสูตรแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 1 (คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ. 2537)
 - 1.1.2 ศึกษาแผนการจัดประสบการณ์ชั้นเด็กเล็ก (คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ. 2537)
 - 1.1.3 ศึกษาหลักสูตรจุดมุ่งหมาย จากประมวลการสอนสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน (โรงเรียนสาธิตการศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต)
 - 1.1.4 เขียนแผนฝึกทักษะทางการฟังประกอบด้วยจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม กิจกรรมการเรียนการสอน และการประเมินผล
 - 1.1.5 นำแผนฝึกทักษะทางการฟัง ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจ จำนวน 3 ท่าน เพื่อปรับปรุงแก้ไข และนำแผนฝึกทักษะทางการฟังไปทดลองใช้กับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 ที่ไม่รบกวนตัวอย่าง ที่โรงเรียนพระตำหนักสวนกุหลาบ จำนวน 8 คน โดยพิจารณาปัญหาที่เกิดขึ้นในการใช้ เพื่อปรับปรุงเนื้อหา กิจกรรม ให้เหมาะสมกับเวลา ก่อนนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง
 - 1.2 สร้างแบบฝึกหัดมีลำดับการสร้างดังนี้
 - 1.2.1 ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบฝึกทักษะ
 - 1.2.2 ศึกษาแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 1

1.2.3 ศึกษาลักษณะลำดับขั้นของการใช้แบบฝึกทักษะ และหลักการสร้างแบบฝึกทักษะที่ดี

1.2.4 สร้างแบบฝึกหัดจำนวน 15 ชุด ซึ่งครอบคลุมคำกริยาที่ใช้ในบทเรียน 15 บทเรียน ดังนี้

ชุดที่ 1	ปฏิบัติตามคำสั่ง 1	คำสั่ง	โดยใช้คำว่า	หยิบ	จำนวน 3	ข้อ
ชุดที่ 2	ปฏิบัติตามคำสั่ง 1	คำสั่ง	โดยใช้คำว่า	ใส่	จำนวน 3	ข้อ
ชุดที่ 3	ปฏิบัติตามคำสั่ง 1	คำสั่ง	โดยใช้คำว่า	จับ	จำนวน 3	ข้อ
ชุดที่ 4	ปฏิบัติตามคำสั่ง 1	คำสั่ง	โดยใช้คำว่า	ปา	จำนวน 3	ข้อ
ชุดที่ 5	ปฏิบัติตามคำสั่ง 1	คำสั่ง	โดยใช้คำว่า	เดิน	จำนวน 3	ข้อ
ชุดที่ 6	ปฏิบัติตามคำสั่ง 1	คำสั่ง	โดยใช้คำว่า	นั่ง	จำนวน 3	ข้อ
ชุดที่ 7	ปฏิบัติตามคำสั่ง 1	คำสั่ง	โดยใช้คำว่า	กิน	จำนวน 3	ข้อ
ชุดที่ 8	ปฏิบัติตามคำสั่ง 1	คำสั่ง	โดยใช้คำว่า	ดื่ม	จำนวน 3	ข้อ
ชุดที่ 9	ปฏิบัติตามคำสั่ง 1	คำสั่ง	โดยใช้คำว่า	ยืน	จำนวน 3	ข้อ
ชุดที่ 10	ปฏิบัติตามคำสั่ง 1	คำสั่ง	โดยใช้คำว่า	วิ่ง	จำนวน 3	ข้อ
ชุดที่ 11	ปฏิบัติตามคำสั่ง 2	คำสั่ง	โดยใช้คำว่า	หยิบ ใส่	จำนวน 3	ข้อ
ชุดที่ 12	ปฏิบัติตามคำสั่ง 2	คำสั่ง	โดยใช้คำว่า	จับ ปา	จำนวน 3	ข้อ
ชุดที่ 13	ปฏิบัติตามคำสั่ง 2	คำสั่ง	โดยใช้คำว่า	เดิน นั่ง	จำนวน 3	ข้อ
ชุดที่ 14	ปฏิบัติตามคำสั่ง 2	คำสั่ง	โดยใช้คำว่า	กิน ดื่ม	จำนวน 3	ข้อ
ชุดที่ 15	ปฏิบัติตามคำสั่ง 2	คำสั่ง	โดยใช้คำว่า	ยืน วิ่ง	จำนวน 3	ข้อ

ในแต่ละบทเรียนแบ่งเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง ซึ่งเป็นแบบฝึกหัดที่แต่ละข้อมีรูปภาพให้เลือกตอบ 3 ภาพ มีอยู่ 1 ภาพ ที่มีความหมายถูกต้อง ตรงกับการปฏิบัติตามคำสั่งที่ได้ยินจากครูผู้สอน แล้วเลือกวงกลมรูปภาพที่ตรงกับความหมายของคำสั่งที่ได้ยิน และตอนที่ 2 เป็นการปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง โดยให้ผู้เรียนปฏิบัติตามจากสถานการณ์จริงให้ตรงกับคำสั่ง

1.2.5 นำแบบฝึกหัดเรื่องการปฏิบัติตามคำสั่งที่สร้างขึ้นตามขั้นตอนดังกล่าวไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง และความเหมาะสมก่อนนำไปใช้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

1.3 การสร้างเกมฝึกทักษะทางการฟังมีลำดับการสร้างดังนี้

1.3.1 ศึกษาจุดประสงค์ และขอบเขตของเนื้อหาในแผนการจัดประสบการณ์
ชั้นอนุบาลปีที่ 1 (คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ. 2537)

1.3.2 ศึกษาแผนการจัดประสบการณ์ชั้นเด็กเล็ก (คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2537)

1.3.3 ศึกษาพัฒนาการทางการฟัง คำนาม และคำกริยาที่เด็กรู้จัก และการปฏิบัติตามคำสั่งของเด็กปฐมวัย จากแนวการจัดประสบการณ์ ตำรา เอกสาร และงานวิจัยต่าง ๆ

1.3.4 ศึกษาคำกริยาที่เด็กปฐมวัยควรรู้จักจากงานวิจัยของ
โรจนศรี อิศรางกูร ณ อยุธยา (2525 : 51 – 58) ซึ่งได้คัดเลือกคำกริยามาจากประมวลคำ
ของเด็กวัยเริ่มเรียนของ กรมวิชาการ และนำมาลำดับความยากง่ายตามคำร้อยละ จำนวน 30 คำ
ดังนี้

ง่าย	จากร้อยละ 80 – 100 คิดเป็นอัตราส่วนร้อยละ 50 ของคำกริยาที่เลือก
ปานกลาง	จากร้อยละ 50 – 79 คิดเป็นอัตราส่วนร้อยละ 30 ของคำกริยาที่เลือก
ยาก	จากร้อยละ 35 – 49 คิดเป็นอัตราส่วนร้อยละ 20 ของคำกริยาที่เลือก

ดังรายละเอียดในตาราง 1

ตาราง 2 คำกริยาที่เลือกนำมาใช้เป็นเกมฝึกทักษะทางการฟังและใช้เป็นแบบทดสอบ

ลำดับที่	ง่าย (ระดับคะแนน 80 - 100) จำนวน 15 คำ	ปานกลาง (ระดับคะแนน 50 - 80) จำนวน 9 คำ	ยาก (ระดับคะแนน 35 - 50) จำนวน 6 คำ
1	นั่ง	เก็บ	ลาก
2	วิ่ง	ติด	ดื่ม
3	เดิน	ถอด	โยน
4	ใส่	ข้าม	รับ
5	เปิด	หา	ส่ง
6	ปิด	ลอด	จูง
7	ยืน	หยิบ	
8	กวาด	ออก	
9	จับ	เท	
10	ปา		
11	ดึง		
12	ผลัก		
13	ตัก		
14	กิน		
15	ถือ		

1.3.5 เลือกคำกริยา 10 คำ จากจำนวน 30 คำ โดยพิจารณาจากงานวิจัยของโธมัส อี. รัสการ์ด (2525 : 51 – 58) ซึ่งได้คัดเลือกประมวลคำกริยาของเด็กวัยเริ่มเรียนของกรมวิชาการที่เด็กคุ้นเคยในชีวิตประจำวัน แล้วนำมาสร้างเป็นประโยคคำสั่ง 1 คำสั่ง และประโยคคำสั่งซ้อน 2 คำสั่ง ซึ่งประกอบด้วยโครงสร้างของประโยค 3 ส่วน มีประธาน กริยา กรรม เช่น

นิด หยิบ เสื้อ

อ้อย หยิบ เสื้อ ใส่ ตะกร้า

1.3.6 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมฝึกทักษะทางการฟัง

1.3.6.1 เกมประกอบการสอนฝึกทักษะในการฟัง

(หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา. 2514)

1.3.6.2 เกมันทนาการ (พิพิธ พุ่มแก้ว และ

เอนก ภูเก็ก. 2530)

1.3.6.3 กิจกรรมการเล่นประกอบการสอนภาษาไทย

(อัจฉรา ชีวพันธ์. 2526)

1.3.6.4 ละครสร้างสรรค์สำหรับเด็ก (ภรณ์ สุรัตน์ตะ .

2526)

1.3.6.5 การจัดปาร์ตี้ และเกมสำหรับเด็ก

(เยาวพา เดชะคุปต์. 2528)

1.3.7 สร้างเกมฝึกทักษะทางการฟัง จำนวน 15 เกม มีลำดับขั้นการสร้างตามข้อ 1.3.1 ถึง 1.3.6 โดยให้สอดคล้องกับแผนการฝึกทักษะทางการฟัง แล้วกำหนดวัตถุประสงค์ อุปกรณ์ กติกาการเล่น และเวลาในการเล่นด้วยเกมทั้ง 15 เกม เกมละประมาณ 15 – 20 นาที ตั้งรายละเอียดในตาราง 2

ตาราง 3 ชื่อเกมและคำสั่งในเกม

ชื่อเกม	คำสั่งในเกม	
1. เกมหยิบบอลหลากสี	หยิบ	
2. เกมหมวกวิเศษ	ใส่	
3. เกมสัมผัสจับไว้	จับ	
4. เกมสัตว์น้อยหรรษา	ปา	
5. เกมเดินวิบาก	เดิน	
6. เกมสลับสับเปลี่ยน	นั่ง	
7. เกมผลไม้แฟนซี	กิน	
8. เกมหนูน้อยจอมพลัง	ตี	
9. เกมโดนทอยฟ้า	โยน	
10. เกมเสือล่าเหยื่อ	วิ่ง	
11. เกมหยิบเฟลิดเฟลิน	หยิบ	ใส่
12. เกมดาวหาง	จับ	ปา
13. เกมเก้าอี้หรรษา	เดิน	นั่ง
14. เกมวันรีบเร่ง	กิน	ตี
15. เกมลิงชิงธง	โยน	วิ่ง

1.3.8 นำเกมฝึกทักษะทางการฟังให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจพิจารณาความ
สอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรม สื่ออุปกรณ์ ความยากง่ายของเกม
คำสั่ง ตลอดจนความน่าสนใจของเกม จำนวน 3 ท่าน

1.3.9 นำเกมฝึกทักษะทางการฟังไปทดลองใช้กับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 ที่มาเข้ากลุ่มตัวอย่างที่โรงเรียนพระตำหนักสวนกุหลาบ จำนวน 8 คน เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขในด้าน เนื้อหา กิจกรรมเกม ภาษา ความยากง่ายของเกม ตลอดจนความเหมาะสมกับเวลาในการทดลอง ขณะทำการทดลอง สังเกตและจดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน ศึกษารายปัญหาที่เกิดขึ้นในการเล่น เกม ต่อจากนั้นนำมาใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

1.4 สร้างคู่มือการใช้ชุดแบบฝึกทักษะทางการฟังโดยใช้เกม

1.4.1 ศึกษาเอกสารตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการฝึกฟัง เพื่อเป็นแนวทางในการเขียนคู่มือการใช้ชุดแบบฝึกทักษะทางการฟัง

1.4.2 กำหนดรูปแบบคู่มือการใช้ชุดแบบฝึกทักษะทางการฟังโดยใช้เกม ซึ่งประกอบไปด้วย

1.4.2.1 ลักษณะทั่วไปของชุดแบบฝึกทักษะทางการฟัง

1.4.2.2 ความมุ่งหมายของชุดแบบฝึกทักษะทางการฟัง

1.4.2.3 วิธีการใช้ชุดแบบฝึกทักษะทางการฟังสำหรับครู

1.4.2.4 แผนการฝึกทักษะทางการฟังประกอบด้วยจุดมุ่งหมาย

เชิงพฤติกรรม เนื้อหา สื่อการเรียนการสอน กิจกรรมการเรียนการสอน การประเมินผล

1.4.2.5 แบบฝึกหัดเพื่อทักษะการปฏิบัติตามคำสั่ง

1.4.2.6 นำชุดแบบฝึกทักษะทางการฟังที่ผ่านการตรวจสอบ

จากผู้เชี่ยวชาญทางการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เพื่อสอบถามความเที่ยงตรง และได้ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ แล้วจึงนำชุดแบบฝึกทักษะทางการฟังไปทดลองฝึกเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน จำนวน 8 คน ในศูนย์การศึกษาพิเศษ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต เพื่อหาคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2. การสร้างแบบทดสอบความสามารถทางการฟังด้านการปฏิบัติตามคำสั่งมีลำดับการสร้างดังต่อไปนี้

2.1 ศึกษาจุดประสงค์และขอบเขตของเนื้อหาที่เกี่ยวข้องในการฝึกทักษะทางการฟัง จากแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 1

2.2 ศึกษาแผนการจัดประสบการณ์ชั้นเด็กเล็ก (คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2537)

2.3 ศึกษาหลักสูตรจุดมุ่งหมายจากประมวลการสอนสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน (โรงเรียนสาธิตการศึกษาพิเศษ ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต)

2.4 ศึกษาการรับรู้คำกริยาไทยของนักเรียนอนุบาลในกรุงเทพมหานคร ของ โรมศรี อิศรางกูร ณ อยุธยา. 2525 : 51 - 58)

2.5 ศึกษาจากเอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวกับแบบทดสอบทางภาษาไทย และแบบทดสอบทางการฟัง ดังนี้

2.5.1 ศึกษาแบบทดสอบความพร้อมทางภาษาไทยของอนันต์ น้ำเจริญ เรื่อง การทำตามคำสั่ง ฉบับที่ 1 ตอนที่ 1 ถึงตอนที่ 5

2.5.2 ศึกษาแบบทดสอบทางการฟังภาษาไทย ของพรทิพย์ บุษรานวงศ์ (2522 : 151 - 156)

2.5.3 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบ การสร้างคำถาม การจัดรูปแบบ การวิเคราะห์ข้อสอบจากหนังสือการประเมินผลการเรียนการสอนระดับอนุบาลศึกษาของ วรรณดี ม้าลาพอง (2525 : 183 - 217) เทคนิคการเขียนข้อสอบของชวาล แพร่ตุล (2520 : 134 - 210)

2.6 สร้างแบบทดสอบความสามารถทางการฟังในการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง และ 2 คำสั่ง จำนวน 17 ข้อ ซึ่งครอบคลุมแผนการฝึกทักษะทางการฟังทั้ง 15 บทเรียน แบ่งเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบทดสอบความสามารถทางการฟังด้านการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยสร้างเป็นแบบเลือกตอบ 1 ฉบับ จำนวน 9 ข้อ แต่ละข้อมีรูปภาพให้เลือกตอบ 3 ภาพ แต่ละภาพอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมมีรูปภาพเล็ก ๆ อยู่หน้ากรอบใช้เป็นสัญลักษณ์แทนข้อ และแทนหน้า ซึ่ง มีรูปภาพให้เลือกตอบอยู่ 1 ภาพ ที่มีความหมายถูกต้องกับการปฏิบัติตามคำสั่งที่ได้ยินจากครูพูดให้ฟังทีละ 1 คำสั่ง เพื่อให้นักเรียนวงกลมรอบภาพตามคำสั่งที่ได้ยิน

ตอนที่ 2 สร้างเป็นแบบทดสอบความสามารถทางการฟัง ด้านการปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง โดยให้ปฏิบัติจากสถานการณ์จริง จำนวน 8 ข้อ ซึ่งให้ผู้เรียนปฏิบัติตามคำสั่งที่ได้ยินจากครูพูดให้ฟังทีละ 2 คำสั่ง แล้วให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่ง

2.8 สร้างคู่มือการใช้แบบทดสอบ

2.9 นำนแบบทดสอบและคู่มือการใช้แบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา และพิจารณาปรับปรุง จำนวน 3 ท่าน

2.10 นำนแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปทดลองกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ที่โรงเรียนพระตำหนักสวนกุหลาบ ใช้เวลาข้อละประมาณ 1 - 2 นาที โดยตอบถูก หรือปฏิบัติจากสถานการณ์จริงได้ถูกต้องให้ 1 คะแนน ตอบผิดตอบเกิน 1 คำตอบหรือไม่ตอบ และปฏิบัติจากสถานการณ์จริงไม่ถูกต้องหรือไม่ให้ความร่วมมือให้ 0 คะแนน แล้วนำไปวิเคราะห์ข้อสอบรายข้อ เพื่อหาความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยใช้เทคนิค 50% (ส่วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. 2528 : 181 - 183) คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง .20 - .80

2.11 นำข้อสอบที่คัดเลือกได้ ไปหาค่าความเชื่อมั่นกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ที่โรงเรียนพระตำหนักสวนกุหลาบ โดยใช้สูตร Kuder - Richardson (KR. - 20) (ส่วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2528 : 171 - 173)

วิธีการในการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ซึ่งผู้วิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบ One - Group Pretest - Posttest Design (ชูศรี วงศ์รัตนะ. 2534 : 74) ดังตาราง 3

ตาราง 4 แบบแผนการทดลอง

กลุ่ม	สอบก่อน	ตัวแปรอิสระ	สอบหลัง
E	T	X	T

E แทน กลุ่มทดลองที่มีระดับการสูญเสียการได้ยินไม่เกิน 90 เดซิเบล

T แทน การทดสอบความสามารถทางการฟังก่อนการทดลองของกลุ่ม E

X แทน การทดลองด้วยชุดแบบฝึกทักษะทางการฟัง

T แทน การทดสอบความสามารถทางการฟังหลังการทดลองของกลุ่ม E

การทดลองครั้งนี้ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2539 เป็นเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน วันละ ประมาณ 30 นาที ถึง 40 นาทีโดยมีขั้นตอนการดำเนินการทดลองดังนี้

1. ก่อนที่จะดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยขอให้นักวิทยาลัออกหนังสือ เพื่อเรียนเชิญผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 4 ท่าน ในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และขออนุญาตผู้บริหารสถานศึกษาที่มีนักเรียนเป็นกลุ่มตัวอย่าง เพื่อทำการทดลองเครื่องมือ และการดำเนินการวิจัย
2. ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ และการดำเนินงานตามขั้นตอนการทดลองตามแผนการฝึกทักษะการฟังโดยใช้เกมแก่ครูประจำชั้น ของนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองที่มีเด็กสูญเสียการได้ยิน ไม่เกิน 90 เดซิเบล
3. สร้างความคุ้นเคยกับกลุ่มทดลอง
4. ผู้วิจัยทำการทดสอบความสามารถทางการฟังกับกลุ่มทดลองก่อนการทดลอง 2 วัน โดยใช้แบบทดสอบความสามารถทางการฟัง
5. ผู้วิจัยดำเนินการจัดฝึกทักษะโดยใช้เกมกับกลุ่มทดลองตามแผนการฝึกทักษะทางการฟังที่สร้างขึ้นมีขั้นตอนดังนี้
 - 5.1 ศึกษาคู่มือการใช้ชุดแบบฝึกทักษะทางการฟังเพื่อดำเนินการสอนตามแผนการฝึกทักษะทางการฟังที่สร้างขึ้น ซึ่งมีขั้นนำ ขั้นสอน ขั้นฝึกทักษะด้วยการใช้เกมฝึกทักษะทางการฟัง ขั้นสรุป และขั้นประเมินผล
 - 5.2 ครูอธิบายกติกาการเล่นเกมที่เด็กเข้าใจโดยปฏิบัติเป็นตัวอย่าง
 - 5.3 ครูนำอุปกรณ์การเล่นเกมที่แจกให้เด็กจนครบทุกคน
 - 5.4 ดำเนินการเล่นเกมที่กำหนดตามแต่ละเกม โดยใช้เวลาในการเล่นประมาณ 15 - 20 นาที
 - 5.5 ครูและเด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์การเล่นเกมที่เรียบร้อย
 - 5.6 ครูและเด็กช่วยกันสรุปบทเรียน
 - 5.7 เมื่อจบเนื้อหาแต่ละบทเรียน มีการประเมินผลของผู้เรียนโดยการประเมินทักษะทางการฟัง จากแบบฝึกหัดทั้ง 15 ชุด ซึ่งแบบฝึกหัดแบ่งเป็น 2 ตอน คือ
 - ตอนที่ 1 เป็นแบบฝึกหัดเชิงรูปภาพจำนวน 30 ข้อ แบ่งเป็น 10 ชุด ๆ ละ 3 ข้อ

ตอนที่ 2 เป็นแบบฝึกหัดที่ำหรับปฏิบัติจากสถานการณ์จริง จำนวน 15 ข้อ
แบ่งเป็น 5 ชุด ๆ ละ 3 ข้อ

เกณฑ์การให้คะแนนตอบถูกหรือปฏิบัติได้ถูกต้องให้ 1 คะแนน ตอบผิดตอบเกิน
1 คำตอบ และปฏิบัติไม่ถูกต้องหรือไม่ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติให้ 0 คะแนน

ตาราง 5 แผนการดำเนินการทดลอง

สัปดาห์	วัน	แผนฝึกทักษะทางการฟัง	คำสั่งที่ฝึก
1	จันทร์	แผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 1 เกมหยิบบอลหลากสี	หยิบ
	อังคาร	ทบทวนแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 1	
	พุธ	แผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 2 เกมหมวกวิเศษ	ใส่
	พฤหัสบดี	ทบทวนแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 2	
2	จันทร์	แผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 3 เกมสัมผัสจับไว้	จับ
	อังคาร	ทบทวนแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 3	
	พุธ	แผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 4 เกมสัตว์น้อยหรรษา	ปา
	พฤหัสบดี	ทบทวนแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 4	
3	จันทร์	แผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 5 เกมเดินวิบาก	เดิน
	อังคาร	ทบทวนแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 5	
	พุธ	แผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 6 เกมสลับสับเปลี่ยน	นั่ง
	พฤหัสบดี	ทบทวนแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 6	

ตาราง 5 (ต่อ)

สัปดาห์	วัน	แผนฝึกทักษะทางการฟัง	คำสั่งที่ฝึก
4	จันทร์	แผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 7 เกมผลไม้แพนซี	กิน
	อังคาร	ทบทวนแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 7	
	พุธ	แผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 8 เกมหนูน้อยจอมพลัง	ดื่ม
	พฤหัสบดี	ทบทวนแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 8	
5	จันทร์	แผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 9 เกมโคนทลอยฟ้า	ยืน
	อังคาร	ทบทวนแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 9	
	พุธ	แผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 10 เกมเสือล่าเหยื่อ	วิ่ง
	พฤหัสบดี	ทบทวนแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 10	
6	จันทร์	แผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 11 เกมหิบบีเฟลิดเฟลีน	หิบบี าส
	อังคาร	ทบทวนแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 11	
	พุธ	แผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 12 เกมดาวหาง	จับ บา
	พฤหัสบดี	ทบทวนแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 12	

ตาราง 5 (ต่อ)

สัปดาห์	วัน	แผนการฝึกทักษะทางการฟัง	คำสั่งที่ฝึก
7	จันทร์	แผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 13 เกมแก้วอิทธิรธา	เดิน นั่ง
	อังคาร	ทบทวนแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 13	
	พุธ	แผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 14 เกมวันรืบเร่ง	กิน คืบ
	พฤหัสบดี	ทบทวนแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 14	
8	จันทร์	แผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 15 เกมลิงชิงธง	ยืน วิ่ง
	อังคาร	ทบทวนแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 15	
	พุธ	ทบทวนแผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 1-7	
	พฤหัสบดี	ทบทวนแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 8-15	

หมายเหตุ เวลาที่ใช้ในการทดลองประมาณวันละ 30 นาที และกรณีทดลองแผนการฝึกทักษะทางการฟังคำสั่ง 2 คำสั่ง มีการประเมินผลเป็นรายบุคคล ใช้เวลาประมาณวันละ 40 นาที

6. เมื่อทดลองครบ 8 สัปดาห์ ทำการทดสอบความสามารถทางการฟังหลังการทดลอง โดยใช้แบบทดสอบความสามารถทางการฟังที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น แล้วนำคะแนนที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดแบบฝึกทักษะทางการฟังตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 (ประคอง กรรณสูตร. 2528 : 101)
2. หาค่าสถิติพื้นฐานของความสามารถทางการฟังของนักเรียนโดยใชัมัชฐาน และส่วนเบี่ยงเบนควอไทล์ (ชูศรี วงศ์รัตนะ. 2534 : 47 - 65)
3. ศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างของความสามารถทางการฟังก่อนและหลัง โดยใชัสถิติ Nonparametric โดยใชัวิธีการทดสอบแบบ Sign Test (นิภา ศรีไพโรจน์. 2533 : 85)

สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาประสิทธิภาพของแบบทดสอบหาระดับความยาก (P) และอำนาจจำแนก (D) ของแบบทดสอบโดยใชัสูตร (ประคอง กรรณสูตร. 2528 : 27 -28)

$$P = \frac{P_U + R_L}{2F}$$

เมื่อ	P	แทน ค่าระดับความยาก
	R_U	แทน จำนวนคนในกลุ่มสูงที่ตอบแต่ละข้อถูก
	R_L	แทน จำนวนคนในกลุ่มต่ำที่ตอบแต่ละข้อถูก
	F	แทน จำนวนคนในแต่ละกลุ่ม

$$\frac{R_U - R_L}{2F}$$

เมื่อ	D	แทน ค่าอำนาจจํานน
	R_U	แทน คนในกลุ่มสูงที่ตอบแต่ละข้อถูก
	R_L	แทน คนในกลุ่มต่ำที่ตอบแต่ละข้อถูก
	F	แทน จํานวนคนในแต่ละกลุ่ม

2. หาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร (KR.20) (ถ้วน สายยศ และอังคณา สายยศ.
2528 : 171 : 173)

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum pq}{s_t^2} \right]$$

เมื่อ	r_{tt}	แทน ค่าความเชื่อมั่น
	n	แทน จํานวนข้อสอบในแบบทดสอบ
	p	แทน สัดส่วนของคนที่ตอบข้อสอบได้ถูกต่องานแต่ละข้อ

$$\text{หรือ} \quad \frac{\text{จํานวนคนที่ทำถูก}}{\text{จํานวนคนทั้งหมด}}$$

เมื่อ q แทน แทนสัดส่วนของคนที่ตอบข้อสอบผิดในแต่ละข้อหรือ ($q = 1-p$)
 $\sum pq$ แทน ผลบวกของ pq ทุก ๆ ข้อ
 S_E^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนของเครื่องมือชุดนี้

3. หาประสิทธิภาพของความสามารถทางการฟังจากชุดแบบฝึกทักษะทางการฟัง
 วิเคราะห์ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 (ประคอง กรรณสูตร. 2528 : 101) โดยใช้สูตร
 80 ตัวแรก ดังนี้

$$E_1 = \left(\frac{\sum F}{N} \right) \left(\frac{100}{A} \right)$$

เมื่อ E_1 แทน ประสิทธิภาพของชุดแบบฝึกทักษะทางการฟังโดยใช้ เกมแต่ละ เกม
 คิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทำแบบประเมินผล
 $\sum F$ แทน คะแนนรวมของผู้เรียนจากแบบฝึกหัด
 N แทน จำนวนผู้เรียน
 A แทน คะแนนเต็มของแบบฝึกหัด

หาค่าร้อยละจากการทดสอบความสามารถทางการฟังโดยใช้ เกมคือ 80 ตัวหลัง
 ดังนี้

$$E_2 = \left(\frac{\sum F}{N} \right) \left(\frac{100}{B} \right)$$

เมื่อ E_2 แทน ประสิทธิภาพของพัฒนาการในด้านการเรียนรู้และความเข้าใจ
 ของผู้เรียนที่ฝึกทักษะทางการฟัง โดยใช้เกมคิดเป็นร้อยละ
 ของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังการทดลอง

ΣF แทน คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียน

N แทน จำนวนผู้เรียน

B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

4. คะแนนเฉลี่ยคำนวณจากสูตร (ชูศรี วงศ์รัตน์. 2534 : 40)

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{N}$$

เมื่อ $\bar{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ย

ΣX แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนเด็ก

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้การวิเคราะห์ข้อมูล และการแปลความหมายเป็นที่เข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยจึงได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

E_1	แทน	ค่าประสิทธิภาพของขบวนการที่จัดไว้ในเกม
E_2	แทน	ค่าประสิทธิภาพของเกมในการเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เรียน
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากแบบฝึกหัดและแบบทดสอบ
Mdn	แทน	ค่าที่อยู่ตรงตำแหน่งกึ่งกลางของข้อมูลแต่ละชุดในแบบทดสอบ ค่ามัธยฐานของข้อมูล
QD	แทน	ค่าครึ่งหนึ่งของความแตกต่างของ X ส่วนเบี่ยงเบนควอไทล์
X	แทน	ค่าสถิติทดสอบจากวิธีการของ Sign - Test
P(X)	แทน	ค่าความน่าจะเป็นของสถิติทดสอบ
K	แทน	จำนวนข้อของแบบฝึกหัดและแบบทดสอบ
N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มทดลอง

เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80

- | | | | |
|----|---------|---------|--|
| 80 | ตัวแรก | หมายถึง | ประสิทธิภาพของชุดแบบฝึกทักษะทางการหัดคิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทำแบบประเมินผลร้อยละ 80 |
| 80 | ตัวหลัง | หมายถึง | ประสิทธิภาพของพัฒนาการในด้านการเรียนรู้ และเข้าใจ โดยคิดเป็นร้อยละของคะแนนที่นักเรียนได้ทำแบบทดสอบ หลังการทดลองร้อยละ 80 |

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล และแปลผลการวิจัยดังนี้

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดแบบฝึกทักษะทางการฟัง และแบบทดสอบหลังเรียน ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับก่อนวัยเรียน ตามเกณฑ์ 80/80

2. วิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถทางการฟังก่อนและหลังการทดลอง

1. การหาประสิทธิภาพของชุดแบบฝึกทักษะทางการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับก่อนวัยเรียน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังตาราง 6 และ 7

ตาราง 6 ความสามารถทางการทำแบบฝึกหัดโดยใช้เกมฝึกทักษะของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 8 คน

ความสามารถทาง การฟัง	N	K	X	E ₁ ร้อยละของความสามารถทางการฟัง
1 คำสั่ง	8	30	27.25	90.83
2 คำสั่ง	8	15	13.62	90.83
รวม	8	45	40.87	90.83

จากตาราง 6 พบว่า ความสามารถทางการทำแบบฝึกหัดโดยใช้เกมของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน จำนวน 15 ชุด ได้แก่ หีบ ไล่ จับ ปา เดิน นั่ง กิน ต้ม ยืน วิ่ง หีบ-ไล่ จับ-ปา เดิน-นั่ง กิน-ต้ม ยืน-วิ่ง ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดทั้ง 15 ชุด

ตาราง 7 ความสามารถทางการฟังของนักเรียนหลังใช้ เกมฝึกทักษะของกลุ่มตัวอย่าง
จำนวน 8 คน

ความสามารถทาง การฟัง	N	K	$\bar{X}$	E_2 ร้อยละของความสามารถทางการฟัง
1 คำสั่ง	8	9	8.38	93.06
2 คำสั่ง	8	8	7.00	87.50
รวม	8	17	15.38	90.44

จากตาราง 7 พบว่า ความสามารถทางการฟังของนักเรียนหลังใช้ เกมฝึกทักษะสำหรับ
เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน จำนวน 17 ชื่อ ซึ่งมีคำกริยา หยิบ ไล่ ปา เดิน นั่ง กิน ดื่ม
ยืน ร้อง หยิบ-ไล่ จับ-ปา เดิน-นั่ง กิน-ดื่ม ยืน-ร้อง ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

ผลจากตาราง 6 และ 7 พบว่า ชุดแบบฝึกทักษะทางการฟังมีประสิทธิภาพ 90.83/90.44
ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2. วิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถทางการฟัง ก่อนและหลังการทดลอง ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังตาราง 8 และ 9

ตาราง 8 แสดงสถานภาพของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับก่อนวัยเรียน

คนที่	เพศ	อายุ	ระดับการได้ยิน (dB)	
			(หูขวา)	(หูซ้าย)
1	ชาย	5	85	70
2	ชาย	5	75	90
3	ชาย	4	90	85
4	ชาย	4	85	79
5	หญิง	4	75	60
6	หญิง	4	70	90
7	หญิง	4	75	85
8	หญิง	4	90	70

หมายเหตุ ระดับการได้ยินวัดโดยนักสถิติสัมพันธ์วิทยาก่อนนำใส่เครื่องช่วยฟัง

ตาราง 9 แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถทางการฟัง ของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการทดลอง

ความสามารถทางการฟัง	N	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		X	P(X)
		Mdn	QD	Mdn	QD		
1 คำสั่ง	8	3	1.37	8	1.12	0	.004
2 คำสั่ง	8	1.5	0.37	7	0.75	0	.004
รวม	8	4	1.25	15.5	1	0	.004

จากตาราง 9 แสดงว่า การเรียนด้วยชุดแบบฝึกทักษะทางการฟัง โดยใช้เกมทากี้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับก่อนวัยเรียน มีความสามารถทางการฟังสูงขึ้นทั้งด้านการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง และ 2 คำสั่ง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

บทที่ 5

บทย่อ สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

บทย่อ

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาความสามารถทางการฟังด้านการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง และ 2 คำสั่ง ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับก่อนวัยเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกม
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางการฟังก่อนและหลังการฝึกทักษะโดยใช้เกม

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

ความสามารถทางการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับก่อนวัยเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมสูงขึ้น

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับก่อนวัยเรียน ที่มีระดับการสูญเสียการได้ยินไม่เกิน 90 เดซิเบล กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2539 ในศูนย์การศึกษาพิเศษ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต จำนวน 8 คน เลือกโดยใช้วิธีการเจาะจง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

2.1 ชุดแบบฝึกทักษะทางการฟังประกอบด้วย

2.1.1 แผนฝึกทักษะทางการฟังโดยใช้เกม

2.1.2 เกมฝึกทักษะทางการฟัง

2.1.3 แบบฝึกหัดเรื่องการปฏิบัติตามคำสั่ง

2.1.4 คู่มือการใช้ชุดแบบฝึกทักษะทางการฟังโดยใช้เกม

2.2 แบบทดสอบความสามารถทางการฟัง

3. การดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ซึ่งผู้วิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบ One Group Pretest - Posttest Design โดยมีขั้นตอนการดำเนินการทดลองดังนี้

ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์การทดลอง และการดำเนินงานตามขั้นตอนการทดลองตามแผนการฝึกทักษะทางการฟังโดยใช้เกมแก่ครูประจำชั้น ของนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองที่มีเด็กสูญเสียการได้ยินไม่เกิน 90 เดซิเบล และสร้างความคุ้นเคยกับกลุ่มทดลอง ต่อจากนั้นผู้วิจัยทำการทดสอบความสามารถทางการฟังกับกลุ่มทดลอง จำนวน 8 คน ก่อนการทดลอง โดยใช้แบบทดสอบความสามารถทางการฟัง แล้วดำเนินการจัดฝึกทักษะโดยใช้เกมตามแผนฝึกทักษะทางการฟังที่สร้างขึ้น โดยใช้ระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน วันละประมาณ 30 นาที ถึง 40 นาที เมื่อสิ้นสุดการทดลองตามแผนฝึกทักษะทางการฟังที่สร้างขึ้นแล้ว จึงทำการทดสอบความสามารถทางการฟังหลังการทดลองโดยใช้แบบทดสอบ วิธีการทดสอบ และวิธีการตรวจให้คะแนน เช่นเดียวกันกับการทดสอบก่อนการทดลอง แล้วนำคะแนนที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูล

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

วันที่ 6 มกราคม - 27 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2540

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดแบบฝึกทักษะทางการฟังตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80
2. หาค่าสถิติพื้นฐานของความสามารถทางการฟังของนักเรียน โดยใช้มัธยฐานและส่วนเบี่ยงเบนควอไทล์
3. ศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างของความสามารถทางการฟังก่อนและหลัง โดยใช้สถิติ Nonparametric โดยวิธีการทดสอบแบบ Sign Test

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

1. ประสิทธิภาพของชุดแบบฝึกทักษะทางการฟังโดยใช้เกมเป็น 90.83/90.44
2. เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับก่อนวัยเรียน มีความสามารถทางการฟังหลังจากเรียนด้วยชุดแบบฝึกทักษะทางการฟัง โดยใช้เกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผล

ผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นถึงความสามารถทางการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับก่อนวัยเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกม ซึ่งผู้วิจัยได้อภิปรายผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ และจากการสังเกตขณะที่ทำการวิจัย ดังนี้

1. ความสามารถทางการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับก่อนวัยเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมสูงขึ้นเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องมาจากในระหว่างการฝึกด้วยเกมเด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน และได้ร่วมกิจกรรมทุกขั้นตอน เพราะในแต่ละเกมผู้วิจัยได้ให้เด็กลงมือปฏิบัติด้วยตนเองเป็นรายบุคคลในทุกคำสั่ง ซึ่งสอดคล้องกับปรัชญาการศึกษาของ ดิวอี้ (Dewey. 1916 : 163 - 178) ที่ว่า "การเรียนรู้โดยการกระทำ" (Learning by Doing) ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดีจากการลงมือกระทำด้วยตนเอง อีกทั้งเกมยังเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการให้เด็กได้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายเป็น การพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก และมัดใหญ่ นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้นำเกมที่มีกติกาง่าย ๆ และใช้สื่อวัสดุอุปกรณ์ที่มีสีสันสดใสสร้างความสนใจมาใช้ในการฝึกทักษะแต่ละครั้งและหลังจากเรียนบทเรียนแต่ละครั้งจบแล้วผู้วิจัยนำแผนการฝึกทักษะทางการฟังมาทบทวนซ้ำในครั้งต่อไป แต่ใช้กิจกรรมที่ต่างกันแต่ความมุ่งหมายของเนื้อหาคงเดิม เพื่อให้เด็กเกิดความมั่นใจในการเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับกฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) ของธอร์นไคด์ (ประสาธน์ อิศรปริศา. 2523 : 70)

2. การฝึกทักษะทางการฟังด้านการปฏิบัติตามคำสั่งให้ดีขึ้นนั้น ผู้วิจัยมีความเห็นว่าการฝึกทักษะต่าง ๆ นั้น จำเป็นต้องมีกิจกรรมหลาย ๆ กิจกรรม ประกอบการสอน และเปลี่ยนกิจกรรมเพื่อให้เด็กไม่เกิดความเบื่อหน่าย ดังนั้นการฝึกทักษะการฟังแต่ละครั้งผู้วิจัยได้ใช้เวลาแต่ละครั้งประมาณ 30 นาที ในการฝึกทักษะการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง และทักษะการปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง ประมาณ 40 นาที เนื่องจากมีความแตกต่างกันในช่วงการประเมินผลที่จะต้องปฏิบัติเป็นรายบุคคลส่วนกิจกรรมต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยปฏิบัติคือ ก่อนและหลังการเรียนการสอนจะสนทนาและพูดคุยกับเด็ก เพื่อให้เด็กรู้จักฟังและโต้ตอบ ซึ่งจะส่งผลให้เด็กมีทักษะทางการฟัง แล้วผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเล่นเกมหหลังจากการเล่นเกมลสิ้นสุดได้มีการประเมินผลจากแบบฝึกหัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เมื่อนักเรียนทุกคนทำแบบฝึกหัดเสร็จ ผู้วิจัยได้ตรวจแบบฝึกหัดพร้อมกับเฉลยคำตอบทันที ทำให้เด็กแต่ละคนรู้คะแนนของตนเอง ซึ่งเป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับเป็นผลทางด้านจิตวิทยาที่ช่วยเสริมแรง (Reinforcement) เพื่อให้เด็กเกิดความกระตือรือร้นที่จะฝึกทักษะเมื่อได้รู้ผลของการฝึกทักษะ และได้รับความแนะนำทุกครั้งจากผู้วิจัย จึงเกิดความรู้สึกรับความสำเร็จในการฝึกทักษะในครั้งต่อไป ซึ่งตรงกับแนวความคิดของเดวิดสัน (Davidson. 1971 : 6273-A) ที่กล่าวว่า เด็กได้ทราบผลของการศึกษาของตนเองทุกครั้งจะมีผลให้เด็กเกิดการแข่งขันกับตนเองโดยจะไม่เกิดความเบื่อหน่ายที่จะฝึกฝนต่อไป

จากผลการวิจัยแสดงว่า การฝึกทักษะทางการฟังโดยใช้เกมช่วยส่งเสริมให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับก่อนวัยเรียนมีความสามารถทางการฟังเพื่อปฏิบัติตามคำสั่งสูงขึ้น เนื่องมาจากผู้วิจัยได้คำนึงถึงการจัดเนื้อหาการเรียนการสอนที่เหมาะสม และสอดคล้องกับการเล่นเกม ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ง่ายขึ้น และประสบความสำเร็จในการเข้าร่วมกิจกรรม นอกจากนี้ (Grambs and others. 1970 : 244) กล่าวว่า เกมมีความมุ่งหมายเกี่ยวข้องกับการศึกษาทำให้เด็กรู้จักแก้ปัญหา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และสามารถนำเสนอข้อเสนอสื่อเพื่อให้ผู้เรียนดำเนินไปจนบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้สอดคล้องกับงานวิจัยของ (จินตหรา เตชะทักษิณพันธ์. 2533 : 67 - 69) ที่ได้ศึกษาการใช้เกมการฝึกความสามารถในการปฏิบัติตามคำสั่งสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาพบว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่ได้รับการฝึกด้วยเกมมีความสามารถในการปฏิบัติตามคำสั่งสูงขึ้น และจากการศึกษาของ วิไล ทรงกิจเจริญผล (2538 : 59 - 60) ได้ศึกษาการทดลองใช้ชุดการสอนฝึกทักษะการฟังสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับปฐมวัย พบว่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการฟังหลังเรียนด้วยชุดการสอนฝึกฟังสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปได้ว่า เกมที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้มีคุณสมบัติเหมาะสมที่จะนำไปใช้ฝึกทักษะทางการฟังสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับก่อนวัยเรียน เพราะเป็นประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมให้ความสนุกสนาน และเกิดแรงจูงใจแก่เด็ก อีกทั้งยังมีการเสริมแรงด้วยการเฉลยคำตอบแก่เด็กทันทีหลังจากประเมินผลที่ได้ปฏิบัติกิจกรรมในแต่ละครั้ง ซึ่งนับว่าเป็นการตอบสนองความต้องการด้านการเรียนรู้ของเด็กระดับก่อนวัยเรียนได้ดี

จากผลการศึกษาครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีความสามารถทางการฟังเพื่อปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง และ 2 คำสั่ง ได้ดีขึ้นกว่าก่อนการทดลอง ทั้งนี้เพราะเกมเป็นขบวนการอย่างหนึ่งในการเล่นที่ช่วยพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านของเด็ก คือ ด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ และด้านสังคม ทำให้เด็กมีความคิดและเหตุผลสามารถเชื่อมโยงตนเองให้เข้ากับสังคม และสภาวะสมดุลง่ายทางอารมณ์ ฉะนั้นผลของการวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อครู ผู้ปกครองและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินได้ให้ความสำคัญต่อการฝึกทักษะทางการฟังโดยใช้เกมเพื่อเป็นแนวทางพื้นฐานในการส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ให้พัฒนาไปตามความเหมาะสมตามศักยภาพของเด็กแต่ละคน

ข้อสังเกตเกี่ยวกับการศึกษาครั้งนี้

1. เด็กที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม เด็กจะสนุกสนาน และเป็นกำลังใจให้เพื่อนในกลุ่มอย่างมาก เมื่อเพื่อนปฏิบัติไม่ถูกต้องจะแนะนำ และปรบมือเป็นกำลังใจกับเพื่อนที่ปฏิบัติได้อีกทั้งให้โอกาสกับเพื่อนที่ปฏิบัติไม่ถูกต้องได้ปฏิบัติถูกต้องในครั้งต่อไป นอกจากนี้ยังสังเกตเห็นว่าระหว่างเล่นเกมเด็กได้รับความรู้ในด้านเนื้อหา และมีทัศนคติที่ดีแล้ว ผู้วิจัยยังสามารถใช้เกมเป็นเครื่องปลุกฝังความเข้าใจพื้นฐานในเรื่องข้อตกลงกฎระเบียบต่าง ๆ ตลอดจนทักษะการแก้ปัญหาและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
2. เด็กที่ได้รับการฝึกทักษะทางการฟังโดยใช้เกม มีความสนุกสนาน ยิ้มแย้ม แจ่มใส และมีความกระตือรือร้นในการเล่นตลอดเวลา ทุกครั้งที่ผู้วิจัยฝึกทักษะทางการฟังโดยใช้เกม เด็กจะแสดงความรู้สึกดีใจ และตั้งใจฟังคำสั่งของผู้วิจัย

3. อุปสรรคที่เกิดขึ้นระหว่างดำเนินการคือ ห้องเรียนที่จัดกิจกรรมค่อนข้างจำกัด และมีพื้นที่ใกล้เคียงกับกลุ่มนักเรียนที่มาชมกลุ่มทดลอง จึงทำให้เกิดปัญหาวนขณะจัดกิจกรรมฝึกทักษะการฟังโดยซ้ำเกม เนื่องจากกิจกรรมบางกิจกรรมต้องใช้เวลาเสียงดนตรีประกอบ และอุปกรณ์การเล่นที่โดดเด่น เช่น ดนตรีจำลอง ของเล่นที่มีสีสันสดใส ทำให้เด็กที่มาชมกลุ่มทดลองเกิดความสนใจ และเข้ามาร่วมกิจกรรมกับกลุ่มทดลอง จึงทำให้กลุ่มทดลองขาดสมาธิ และการควบคุมเด็กในกลุ่มดูไม่เป็นระเบียบ แต่เหตุการณ์เช่นนี้ สามารถลดลงได้เมื่อแยกเด็กออกมาฝึกโดยซ้ำห้องเรียนหรือสถานที่ที่ห่างกับนักเรียนกลุ่มอื่นที่มาชมกลุ่มทดลอง

ข้อเสนอแนะทั่วไป

การวิจัยครั้งนี้มีแนวคิดที่ได้จากประสบการณ์การปฏิบัติที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอน และการทำวิจัย ดังนี้

1. จากผลการวิจัยพบว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ได้รับการฝึกทักษะการฟังโดยซ้ำเกม มีความสามารถทางการฟังสูงขึ้น ดังนั้น ครูจึงควรนำเกมมาส่งเสริมทักษะทางการฟังแก่เด็กระดับก่อนวัยเรียน เพราะจะทำให้เด็กมีความสามารถทางการฟังดีขึ้น
2. เกมฝึกทักษะทางการฟังควรเป็นเกมที่มีความสนุกสนาน อุปกรณ์การเล่นที่น่าสนใจ และควรเป็นเกมที่มีกติกาการเล่นไม่ซับซ้อนเหมาะสมกับช่วงความสนใจของเด็กในวัยนี้ จึงควรใช้เวลาในการเล่นแต่ละครั้งประมาณ 10 - 15 นาที ซึ่งเวลาจัดกิจกรรมการเล่นแต่ละครั้ง ควรเล่นแบ่งกลุ่ม หรือเล่นเป็นรายบุคคลบ้าง เพื่อให้เด็กรู้จักรอคอย และมีความพยายามที่จะปฏิบัติตามให้เหมือนเพื่อนในกลุ่ม
3. ก่อนนำเกมฝึกทักษะการฟังไปใช้ ครูผู้สอนควรทดลองกับเด็กกลุ่มอื่นเพื่อให้เกิดความเข้าใจ และทราบปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจะได้เป็นแนวทางแก้ไขก่อนนำไปใช้
4. เกมที่นำมาใช้ฝึกทักษะทางการฟัง ควรสอดคล้องกับเนื้อหาการเรียนการสอนในแต่ละครั้ง และก่อนการเล่นควรอธิบายข้อตกลงให้เด็กเข้าใจ ถ้ามีปัญหามาจากการปฏิบัติตามไม่เข้าใจ หรือปฏิบัติตามถูกต้อง เกิดขึ้นระหว่างดำเนินการกิจกรรมครูควรแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นทันที
5. ขณะเล่นเกมฝึกทักษะทางการฟังครูควรเอาใจใส่ให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด เนื่องจากนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีความสามารถในการฟังคำสั่งที่เป็นประโยคน้อยมาก อาจเป็นเพราะระยะแรกที่เด็กเริ่มเข้ามาอยู่ในระบบของการเรียนการสอนในโรงเรียน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษา และส่งเสริมการฝึกทักษะทางภาษาด้านอื่น ๆ เช่น การพูด การอ่าน และการเขียนสำหรับเด็กระดับก่อนวัยเรียนโดยใช้เกม
2. ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นแนวทางให้ผู้สนใจในการเรียนการสอนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินได้ศึกษาองค์ประกอบอื่น ๆ เพื่อส่งผลให้การฝึกทักษะทางการฟังของเด็กให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
3. ในการเตรียมความพร้อมเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ควรได้จัดทำมีการเตรียมความพร้อมทางการฟัง โดยเฉพาะทางด้านการปฏิบัติตามคำสั่งที่เป็นประโยคคำสั่งซ้อน ให้ความแตกต่างไปจากเนื้อหาที่สร้างขึ้นในการวิจัยครั้งนี้

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กมล ดิษฐกมล. "กลวิธีการสอนวิชาทักษะ," ศูนย์ศึกษา. 2509.
- การศึกษาพิเศษ, คณะอาจารย์โรงเรียนสาธิต. ประมวลการสอนสำหรับเด็กบกพร่องที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน. ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะวิทยาศาสตร์ วิทยาลัยครูสวนดุสิต, ม.ป.ป.
- การศึกษาพิเศษ, กอง กรมสามัญศึกษา. "การเล่นเพื่อเสริมทักษะการพูด," ใน บทความเกี่ยวกับการศึกษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน. กรุงเทพฯ : กองการศึกษาพิเศษ กรมสามัญศึกษา, 2530.
- กฤษณา เลิศสุขประเสริฐ. ความผิดปกติของการได้ยิน. ขอนแก่น : ศรีวิทย์ออฟเซ็ท, 2530.
- ก่อ สวัสดิพิพาณิชย์. "แนวการสอนภาษา," เอกสารนิเทศการศึกษา. หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู, 2514.
- คณะกรรมการการประถมศึกษา, สำนักงาน. แผนการจัดประสบการณ์ชั้นเด็กเล็ก. กรุงเทพฯ : หน่วยศึกษานิเทศก์, 2537.
- จินตหรา เตชะทักษิณพันธุ์. การใช้เกมฝึกความสามารถในการปฏิบัติตามคำสั่งสำหรับเด็กปัญญาอ่อน. ปริชญานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533. อัดสำเนา.
- จาเป็น จิตจา. การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนทุนกษัตริย์ประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการใช้แบบฝึกการรับรู้ความแตกต่างทางสายตา 3 แบบ. ปริชญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2529. อัดสำเนา.
- จอมศรี อิศรางกูร ณ อยุธยา. การรับรู้คำกริยาไทยของนักเรียนอนุบาลในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2525. อัดสำเนา.
- ชวาล แพรัตกุล. เทคนิคการเขียนข้อสอบ. กรุงเทพฯ : พัทธอักษร, 2520.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษากับการสอนระดับอนุบาล. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2521.
- ชูศรี วงศ์รัตนะ. แบบแผนการทดลองและสถิติ. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2534.
- เทพาวณี หอมสนิท และคนอื่น ๆ. เกม. กรุงเทพฯ : กรุงเทพมหานคร, 2522.

- นิภา ศรีโพธิ์จรรย์. สถิติออนไลน์พาราเมตริก. กรุงเทพฯ : โอเคเอ็นเอสโตร์, 2533.
- นิตยา ฤทธิโยธี. "การทำงานและการใช้แบบฝึกหัดเสริมทักษะ," ใน เอกสารเผยแพร่ความรู้การสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ : หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา, 2520.
- บังอร ต้นปาน. การฝึกหัดฝึกพูด. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะวิชาครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยรัตนโกสินทร์ สวนดุสิต, 2535.
- บุญทัน ไกรเพชร. การทดลองปรับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นอนุบาลโดยใช้การเสริมแรงทางสังคม. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2531. อัดสำเนา.
- เบญจา แสงมะลิ. เล่นกับเด็ก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2522.
- ประคอง กรรณสูตร. สถิติเพื่อการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือ ดร.ศรีสง่า, 2528.
- ประจิตต์ อภินันท์รักต์ และมลวิทย์ ธรรมแสง. ความสามารถในการจำแนกเสียงวรรณยุกต์ในภาษาไทยของเด็กปฐมวัยโดยใช้ท่าแนะคำพูด. รายงานการวิจัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2529.
- ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธ์. เกมพลศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2536.
- ประสาธ อิศรปริดา. จิตวิทยาการเรียนรู้กับการสอน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์กราฟิเคอาร์ท, 2523.
- ประภากร ไรท์ทองคำ และคนอื่น ๆ. กลุ่มการสอนกลุ่มสัมพันธ์ในโรงเรียน. นครราชสีมา : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ วิทยาลัยครูนครราชสีมา, 2522.
- ปรีชา ทรฤทธิ์. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ และทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนจากการสอนแบบสาธิตที่เสริมด้วยแบบฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์กับการสอนตามคู่มือ สสวท. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2529. อัดสำเนา.
- พจณ สุวรรณวงศ์. การทดลองสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนในวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528. อัดสำเนา.

- ผดุง อารยะวิญญู. การฟื้นฟูสมรรถภาพทางการฟังและการพูด. เอกสารประกอบการสอน วิชาศึกษาพิเศษ 521 ภาควิชาการศึกษาผู้ใหญ่และการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2523.
- _____. การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์บรรณกิจ, 2533.
- ฝึกหัดครู, กรม. การสอนพูดให้นักเรียนหูตึงในประเทศไทยโดยประยุกต์ใช้หลักเกณฑ์ทางภาษาศาสตร์. กรุงเทพฯ : กรมการฝึกหัดครู, 2522.
- พิพิธ พุ่มแก้ว และเอนก ภู็กก. เกมนันทนาการ. กรุงเทพฯ : ไทยมิตรการพิมพ์, 2530.
- พนิกิพย์ ทวยเจริญ. เอกสารประกอบการสอนวิชาภาษาศาสตร์เชิงจิตวิทยา. กรุงเทพฯ : คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2528.
- พรทิพย์ บุษรานวงศ์. การสร้างแบบฝึกเสริมทักษะการฟังภาษาไทยสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2522. อัดสำเนา.
- พูนพิศ อมาตยกุล และคนอื่น ๆ. โรคดัมพ์สวิตยาเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล, 2523.
- ภรณ์ จุฑรัตน์. ละครสร้างสรรค์สำหรับเด็ก. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2526.
- มลิวัลย์ ธรรมแสง. วิธีสอนภาษาสำหรับเด็กหูหนวก. กรุงเทพฯ : โรงเรียนเศรษฐเสถียร, 2528.
- มนีรัตน์ ลูกจรศิริรัตน์. "เด็กกับการเล่นเพื่อเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา," ใน วารสารศูนย์บริการเพื่อการศึกษา. 3 - 4 : 19 - 26 ; กรกฎาคม - ธันวาคม 2527.
- เยาวพา เตชะคุปต์. การจัดกิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528.
- รัชนิ ศรีไพรวรรณ. แบบฝึกทักษะวิชาภาษาไทยสำหรับเด็กแรกเรียนคู่มือแนวความคิดและ
พรรณนาบางประการเกี่ยวกับกลยุทธ์การสอนเด็กเริ่มเรียน. พิมพ์ครั้งที่ 2.
นครราชสีมา : สำนักงานศึกษาธิการเขต 11 นครราชสีมา ; 2517.
- ราศรี ทองสวัสดิ์. "จำเป็นต้องอ่านเขียนในชั้นอนุบาลไหม," เข้าใจเด็กก่อนวัยเรียน. ชมรมไทยอิสราเอล, 2523.

รจนา ทรรทรานนท์. "การฝึกฟัง," เมื่อลูกพูดการจะทําอย่างไร. พิมพ์ครั้งที่ 2.

กรุงเทพฯ : รัชศิลป์, 2528.

รุ่งรวี กนกวิบูลย์ศรี. การเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้านการมองเห็นของเด็ก

ปฐมวัยที่ได้รับการฝึกโดยใช้เกมการศึกษา และใช้แบบฝึก. ปรินิพนธ์ กศ.ม.

กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2529. อัดสำเนา.

ลาวัลย์ พลกล้า. การสอนคณิตศาสตร์แบบปฏิบัติการ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสานมิตร, 2523.

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. หลักการวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528.

วรี เกียสกุล. การเปรียบเทียบความสามารถในการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะ

โดยใช้เกมและแบบฝึก. ปรินิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสานมิตร, 2530. อัดสำเนา.

วิยะดา บัวเพื่อน. การศึกษาความสนใจในการเล่นเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัย โดยมีครูชี้แนะ

และเล่นด้วยตนเอง. ปรินิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสานมิตร, 2531. อัดสำเนา.

วิมลรัตน์ คงภิรมย์ชื่น. การศึกษาผลการฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ กลุ่มสร้างเสริม

ประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยเล่นเกมกับแบบฝึกทักษะ.

ปรินิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2530.

อัดสำเนา.

วิไล ทรงกิจเจริญผล. ผลการทดลองใช้ชุดการสอนฝึกฟังสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการ

ได้ยินระดับปฐมวัย. ปรินิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสานมิตร, 2538. อัดสำเนา.

วรวรรณ จันทรัฐ. การสร้างชุดการสอนแบบโครงข่ายสำหรับผู้บกพร่องในการฝึกฟังให้แก่เด็ก

ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน. ปรินิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2531. อัดสำเนา.

วรรณวดี ม้าลาพอง. การประเมินผลการเรียนการสอนระดับอนุบาลศึกษา. กรุงเทพฯ :

ภาควิชาทดสอบและวิจัยการศึกษา คณะครุศาสตร์ วิทยาลัยครูเชียงใหม่, 2525.

- ศศิธร ชันดิธรางกูร. พัฒนาการของความสามารถในการฟังและความสามารถในการอ่าน
ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา. ปรินญาณินท์ กศ.ม. กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2520. อัดสำเนา.
- ศรียา นิยมธรรม. ความบกพร่องทางการได้ยิน ผลกระทบทางจิตวิทยาการศึกษาและสังคม.
พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ราไทยเพรส, 2538.
- ศรียา นิยมธรรม และประภัสร นิยมธรรม. พัฒนาการทางภาษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์
เฟื่องอักษร. 2519.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง กรมสามัญ หน่วยศึกษานิเทศก์. คู่มือการสอนภาษาไทยเกมประกอบ
การสอนฝึกทักษะในการฟัง. กรุงเทพฯ : ชูรสภา, 2514.
- _____. แผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 กรุงเทพฯ : ชูรสภา, 2537.
- สาธิต ขยารัม. โรคสัมผัสวิทยาพื้นฐาน. เอกสารประกอบการสอน วิชา OTOL.
หน่วยโรคทัศนศึกษา คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 2538.
- สุจรีต เพียรชอบ และสายใจ อินทรมพรรย. วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ :
ไทยวัฒนาพานิช, 2523.
- สุรภี นันทมงคล. การเปรียบเทียบผลการฝึกฟังด้วยวิธีธรรมดากับวิธีใช้โทรทัศน์จำลองสำหรับ
เด็กที่บกพร่องทางการได้ยิน. ปรินญาณินท์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร, 2528. อัดสำเนา.
- สุภาพ ดวงเพชร. การเปรียบเทียบความสามารถและความคงทนในการเขียนสะกดคำภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยการใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ
กับการใช้แบบฝึกหัดตามคู่มือครู. ปรินญาณินท์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2533. อัดสำเนา.
- สุร พงษ์ทองเจริญ. วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง. ปรินญาณินท์ กศ.ม.
กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2529. อัดสำเนา.
- สมาใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชูติกร. "การเล่นและเกมสำหรับเด็กปฐมวัย," เอกสาร
ประกอบการสอนชุดวิชาสื่อการสอนสำหรับเด็กปฐมวัยศึกษา. เล่มที่ 1 หน่วยที่ 4.
กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2525.

- อนันต์ น้าเจริญ. การวิเคราะห์องค์ประกอบความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในเขตการศึกษา 12. ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2522. อัดสำเนา.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. คู่มือการสอนภาษาไทยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 2.
กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2526.
- อารี เกษมรติ. "การสอนเกมการศึกษาแก่เด็กอนุบาลปีที่1," ใน เข้าใจเด็กก่อนวัยเรียน.
กรุงเทพฯ : ชมรมไทยอิสราเอล, 2523.
- อุษา กลแกม. การเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาของนักเรียนหูหนวก
ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษา และแบบฝึกหัด. ปริญญาโท กศ.ม.
กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2533. อัดสำเนา.
- อบรม สีนภิบาล. การจัดปาร์ตี้ และเกมสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสแตร, 2528.
- Amir, Dikla and Gerald Schuchman. "Auditory Training through Music with Hearing - Impaired Preschool Children," The Volta Review. 7 : 333 - 339 ; December, 1985.
- Arnold, Arnold. "Your Child's Play," In Child Development Series. 1975.
- Barnett, J.A. and others. Teachers' Handbook 2. Middlesex : Penguin Book Ltd., 1969.
- Barker. J.F. "The Effect of Listening Instruction on Listening Test Scores," Dissertation Abstracts International. 4565 - A ; February, 1978.
- Byrne, Denis. "Recent Advances in Acoustic Hearing Aids," The Volta Review. 5 : 40 - 41 ; September, 1986.
- Dewey, John. "Experience and Thinking," Democracy and Education. Macnillan, 1916.

- Davidson, James Louise. "The Relationship Between Teachers Questions and Pupils Responses During a Directed Reading Activity and a Directed Reading - Thinking Activity." Dissertation Abstracts International. 12 : 6273 - A ; June, 1971.
- Gladwin, Helen. Auditory Communication. Washington, D.C., The Alexander Graham Bell Association for the Deaf, Inc., 1977.
- Grambs and others. Modern Methods in Secondary Education. 3 rd ed., U.S.A. Holt : Rinehart and Winston, Inc., 1970.
- Groth, Mildred. A Natural Language for the Deaf Children. Washington, D.C. : Alexander Graham Bell Association for the Deaf, Inc., 1977.
- Imai, Medeo. Results of Aural Habilitation of Severely Impaired Children in Japan. Tokyo : Tokyo University, 1979.
- Jeansema, C.T. and others. The Rated Speech Intelligibility of Hearing Impaired Children. Series R. Number 5, Washington D.C. Office of Demographic Studies, Gallaudet College, 1978.
- Kolumbus. Elinor Schulman. "Is It Tomorrow Yet Haifa, Israel," Mount Carmel International Training Center for Community Services. 1979.
- Lovell, Kenneth. The Growth of Understanding in Mathematics. New York : Holt, Rinehart and Winston, Inc., 1971.
- Ling, D. Speech and the Hearing Impaired Child Theory and Practice. Washington D.C : The Alexander Graham Bell Association for the Deaf. Inc., 1967.
- McArthur, Shirley Hanawalt. Raising Your Hearing - Impaired Child : a Guideline for Parents. Washington D.C., The Alexander Graham Bell Association for the Deaf, n.d.

- Mischook, Muriel and Elizabeth Cole. "Auditory Training and Teaching of Hearing - Impaired Infant," The Volta Review. 5 : 67 - 77 ; September, 1986.
- Moog, Geers. "Education Management of Children with Cochlear Implants," American Annals of the Deaf. 2 : 69 - 76 ; April, 1991.
- New Standard Encyclopedia. "Games," Chicago Standard Educational Co., 1969.
- Northcott, Winfred H. Curriculum Guide Hearing Impaired children (0 - 3 years) and their Parents. Washington D.C., The Alexander Graham Bell Association for the Deaf, Inc., 1977.
- Orcutt, Larry Emmet. "Child Management of Instructional Games : Effects upon Cognitive Abilities, behavioral Maturity and Self - Concept of Disadvantaged Preschool Children," Dissertation Abstracts International. 1 : 147-A ; July, 1972.
- Pinter, Donna D.K. "The Effects of an Academic Game on the Spelling Achievement of Third Grades," Dissertation Abstracts International. 2 : 710-A ; August, 1977.
- Penfield, D.A. and Marascuilo. "Learning to Listening : An Experimental Study," Education Research. 14 : 220 - 224 ; June, 1976.
- Roxie, W.B. "The Effect of Playing Educational Games with Mothers Concept Development of Kindergarten Children," Dissertation Abstracts International. 11 : 6180-A, May, 1972.
- Ross, Mark and Thomas G. Giolas. "Effect of three Classroom Listening Connecticut on Speech Intelligibility," Doctoral Dissertation. Connecticut University, 1971.
- Stone, Patrich. "Auditory Training in a School Setting : Procedures and Result," The Volta Review. 1 : 7 - 13 ; January, 1983.

Stone, Patrich and Arlie Adam. "Is Your Child Wearing the Right Hearing Aid? Principles of Selecting and Maintaining Amplification," The Volta Review. 5 : 46 - 48 ; September, 1986.

အာဇာနည်

ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจแบบทดสอบความสามารถทางการฟัง
และชุดแบบฝึกทักษะทางการฟัง

รายนามผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจแบบทดสอบความสามารถทางการฟัง และชุดแบบฝึกทักษะทางการฟัง

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจิตต์ อภินัยนุรักษ์
อาจารย์ประจำภาคการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
นักวิชาการด้านการศึกษาพิเศษ เชี่ยวชาญด้านการเตรียมความพร้อมเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินและการแก้ไขการพูด
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์บังอร ดันปาน
ผู้อำนวยการศูนย์การศึกษาพิเศษ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต นักวิชาการด้านการ
ศึกษาพิเศษ เชี่ยวชาญด้านการเตรียมความพร้อมเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิธนา สุวรรณเชตนิคม
อาจารย์ประจำภาควิชาการและการวิจัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย นักวิชาการ
ด้านการวิจัย เชี่ยวชาญด้านการประเมินผลแบบทดสอบ
4. อาจารย์นวลทิพย์ ศรีธรากุล
อาจารย์สอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โรงเรียนโสตศึกษาทุ่งมหาเมฆ
เชี่ยวชาญด้านการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินและการแก้ไขการพูด

ภาคผนวก ข

การวิเคราะห์ข้อมูล

คะแนนความสามารถจากการทําแบบฝึกหัดของผู้เรียนของกลุ่มตัวอย่าง
การเปรียบเทียบคะแนนจากการทําแบบทดสอบความสามารถทางการฟัง
ก่อนและหลังการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ตาราง 10 หาระดับความยาก อำนาจจำแนกของแบบทดสอบความสามารถทางการฟังคำสั่ง
1 คำสั่ง

ข้อที่	p	r
1	0.7	0.1
2	0.4	0.6
3	0.5	0.3
4	0.5	0.3
5	0.3	0.6
6	0.4	0.3
7	0.4	0.6
8	0.7	0.3
9	0.3	0.6

ตาราง 11 พหุระดับความยาก อำนาจจำแนกของแบบทดสอบความสามารถทางการฟัง
คำสั่ง 2 คำสั่ง โดยปฏิบัติจากสถานการณ์จริง

ข้อที่	p	r
1	0.5	0.3
2	0.3	0.3
3	0.2	0.3
4	0.3	0.6
5	0.5	0.3
6	0.3	0.3
7	0.2	0.6
8	0.6	0.3

ตาราง 12 ผลการวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความสามารถทางการฟัง
สูตร (KR - 20)

ความสามารถทางการฟัง	K	$\bar{X}$	S	r_{tt}
1 คำสั่ง	9	5.25	1.84	0.44
2 คำสั่ง	8	3.75	2.05	0.68
รวม	17	9.0	2.67	0.54

ตาราง 13. แสดงคะแนนความสามารถทางการฟังจากการทำแบบฝึกหัด 15 ชุด ๆ ละ 3 ข้อ (45 คะแนน) ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 จำนวน 8 คน

จำนวนเด็ก	แบบฝึกหัด	คำสั่ง	คะแนน
8	แบบฝึกหัดชุดที่ 1 - 10	1 คำสั่ง	218
	แบบฝึกหัดชุดที่ 11 - 15	2 คำสั่ง	109
รวม	แบบฝึกหัดชุดที่ 1 - 15	1 คำสั่ง และ 2 คำสั่ง	327

ตาราง 14 การเปรียบเทียบคะแนนจากการทำแบบทดสอบความสามารถทางการฟังก่อนและหลัง
การทดลองของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 จำนวน 8 คน

จำนวนเด็ก	ก่อนการทดลอง	คะแนน	หลังการทดลอง	คะแนน
8	1 คำสั่ง	22	1 คำสั่ง	67
	2 คำสั่ง	10	2 คำสั่ง	56
รวม	1 คำสั่ง และ 2 คำสั่ง	32	1 คำสั่ง และ 2 คำสั่ง	123

ภาคผนวก ค

คู่มือการใช้ชุดแบบฝึกทักษะทางการฟัง

แผนฝึกทักษะทางการฟัง

คู่มือการใช้ เกมฝึกทักษะทางการฟัง

เกมฝึกทักษะทางการฟัง

คู่มือการารัฐแบบฝึกทักษะทางการฟัง

ลักษณะทั่วไปของชุดแบบฝึกทักษะทางการฟัง

1. เนื้อหาในแผนการฝึกทักษะทางการฟังมี 15 บทเรียน ดังนี้

- แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 1 การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำกริยาหยิบ
 แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 2 การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำกริยาใส่
 แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 3 การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำกริยาจับ
 แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 4 การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำกริยาพา
 แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 5 การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำกริยาเดิน
 แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 6 การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำกริยานั่ง
 แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 7 การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำกริยากิน
 แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 8 การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำกริยาดื่ม
 แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 9 การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำกริยาขึ้น
 แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 10 การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำกริยาล่วง
 แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 11 การปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง โดยใช้คำกริยา

หยิบและใส่

แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 12 การปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง โดยใช้คำกริยา

จับและพา

แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 13 การปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง โดยใช้คำกริยา

เดินและนั่ง

แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 14 การปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง โดยใช้คำกริยา

กินและดื่ม

แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 15 การปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง โดยใช้คำกริยา

ขึ้นและวิ่ง

2. เกมฝึกทักษะทางการฟัง 15 เกม ดังนี้

1. เกมหยิบบอลหลากสี
2. เกมหมวดพิเศษ
3. เกมสัมผัสจับไว้
4. เกมสัตว์น้อยหรรษา
5. เกมเดินไวมาก
6. เกมสลับสับเปลี่ยน
7. เกมผลไม้แฟนซี
8. เกมทูน้อยจอมพลัง
9. เกมรถยนต์ลอยฟ้า
10. เกมเสื่อลำเหี่ยว
11. เกมหยิบเปลือกเพลิน
12. เกมดาวหาง
13. เกมเก้าอี้หรรษา
14. เกมวันรับแรง
15. เกมลิงชิงธง

3. แบบฝึกหัดเพื่อฝึกทักษะทางการฟังแบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

- ตอนที่ 1 การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง เป็นแบบฝึกหัดเชิงรูปภาพในแต่ละข้อ มีรูปภาพให้เลือก 3 ภาพ มีอยู่ 1 ภาพ ที่มีความถูกต้องตรงกับการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง
- ตอนที่ 2 เป็นแบบฝึกหัดการปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง ที่ให้ปฏิบัติจากสถานการณ์จริง
4. แบบทดสอบความสามารถทางการฟังในการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง และ 2 คำสั่ง หลังเรียน

ความมุ่งหมายของชุดแบบฝึกทักษะทางการฟัง

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนสามารถฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง และ 2 คำสั่งโดยใช้คำกริยาหยิบ ไล่ จับ ปา เดิน นั่ง กิน ต้ม ยืน วิ่ง

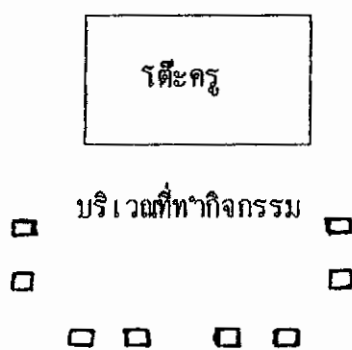
วิธีการใช้ชุดแบบฝึกทักษะทางการฟังสำหรับครู

1. ควรศึกษาเนื้อหาการสอนโดยละเอียด
2. ศึกษาชุดแบบฝึกทักษะทางการฟังให้เกิดความเข้าใจ
3. เตรียมชุดแบบฝึกทักษะทางการฟังให้เรียบร้อย
4. จัดชั้นเรียนหรือสถานที่ให้เหมาะสมและสะดวกกับการเรียนการสอน
5. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน
6. ควรสอนตามขั้นตอนที่กำหนดให้ตามแผนการสอนทั้ง 4 ขั้น คือ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน
ขั้นสอน ขั้นสรุป และขั้นประเมินผล
7. สังเกตการร่วมกิจกรรมระหว่างเรียนและการปฏิบัติงานอย่างใกล้ชิดเพื่อให้ความช่วยเหลือเมื่อมีปัญหาเกิดขึ้น
8. ควรจัดเวลาเพิ่มหรือกิจกรรมไว้กรณีที่นักเรียนไม่เข้าใจเนื้อหา หรือปฏิบัติงานช้ากว่าเวลาที่กำหนด
9. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียนเมื่อเรียนครบทุกบทเรียน

การเตรียมพร้อมก่อนสอนควรปฏิบัติ ดังนี้

1. วัสดุอุปกรณ์ ได้แก่ วิทยุเทป เทปเพลงสำหรับเด็ก เครื่องดนตรีประกอบจังหวะ อุปกรณ์ที่ใช้สำหรับเล่นเกม เครื่องเขียนสำหรับนักเรียน
2. การจัดชั้นเรียนนั่งเป็นรูปตัว U ดังนี้

กระดานดำ



□ = เก้าอี้สำหรับนักเรียน

หมายเหตุ ในบางกิจกรรมจัดนอกห้องเรียนคือ จัดบริเวณสนามเด็กเล่นซึ่งรูปแบบในการนั่งเรียนจะเหมือนกับภายในห้องเรียน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสม

3. แผนการฝึกทักษะทางการฟัง

กำหนดแผนการฝึกทักษะทางการฟังทั้งหมด 15 บทเรียน คือ

แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 1 การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำกริยาหยิบ

แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 2 การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำกริยาใส่

แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 3 การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำกริยาจับ

แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 4 การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำกริยาพา

แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 5 การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำกริยาเดิน

แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 6 การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำกริยานั่ง

แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 7 การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำกริยากิน

แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 8 การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำกริยาคีม

แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 9 การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำกริยาขึ้น

แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 10 การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำกริยาร่วง

แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 11 การปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง โดยใช้คำกริยา

หยิบและใส่

แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 12 การปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง โดยใช้คำกริยา

จับและพา

แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 13 การปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง โดยใช้คำกริยา

เดินและนั่ง

แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 14 การปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง โดยใช้คำกริยา

กินและคีม

แผนการฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 15 การปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง โดยใช้คำกริยา

ขึ้นและร่วง

4. เกมฝึกทักษะทางการฟังมี 15 เกม คือ

1. เกมหยิบบอลหลากสี
2. เกมหมวดพิเศษ
3. เกมสัมผัสจับใบไม้
4. เกมสัตว์น้อยหรรษา
5. เกมเดินวิบาก
6. เกมสลับสับเปลี่ยน
7. เกมผลไม้แฟนซี
8. เกมหนูน้อยจอมพลัง
9. เกมรดน้ำหล่อเลี้ยง
10. เกมเสื่อสำเพื่อย
11. เกมหยิบเมล็ดเพลิน
12. เกมดาวหาง
13. เกมเก้าอี้หรรษา
14. เกมวันรีบเร่ง
15. เกมลิงชิงธง

5. การประเมินผล

1. แบบฝึกหัดการฝึกทักษะทางการฟังคำสั่ง 1 คำสั่ง และ 2 คำสั่ง จำนวน 45 ข้อ (45 คะแนน)
2. แบบทดสอบความสามารถทางการฟังคำสั่ง 1 คำสั่ง และ 2 คำสั่ง จำนวน 17 ข้อ (17 คะแนน)

หมายเหตุ รายละเอียดของการใช้แผนการฝึกทักษะทางการฟัง และการใช้เกมฝึกทักษะทางการฟังจัดไว้ในคู่มือ การใช้ชุดนี้

แผนฝึกทักษะทางการฟัง แผนที่ 1

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง (หยิบ)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำว่า "หยิบ" ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง คือ "หยิบ" ขึ้นนำ สอน สรุปรุ ประเมินผล

อุปกรณ์

1. ลูกบอลสีต่าง ๆ คือ สีฟ้า สีขาว สีแดง สีเขียว สีชมพู สีส้ม สีเหลือง 16 ลูก
2. ถุงผ้า 1 ใบ
3. ตะกร้า 1 ใบ
4. นกหวีด 1 ตัว
5. กลอง 1 ใบ
6. แบบฝึกหัดชุดที่ 1 เรื่อง การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง จำนวน 3 ข้อ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขึ้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคนแล้วชูถุงผ้าที่ใส่ลูกบอลหลาย ๆ สี ให้นักเรียนดู พร้อมกับถามว่า ในถุงผ้ามีอะไร ให้นักเรียนทาย โดยการคลำในถุงผ้าทีละคน ครูกล่าวคำชมเชย ถ้านักเรียนตอบถูกต้อง หรือกรณีที่นักเรียนตอบไม่ถูกต้อง ครูหยิบลูกบอลในถุงผ้าให้นักเรียนดูแล้วให้นักเรียนบอกว่า "ลูกบอล"

ขั้นตอน

1. ครูวางตะกร้าใส่ลูกบอลหลาย ๆ สีตรงด้านหน้านักเรียน แล้วหยิบให้ดูทีละลูก คือ สีแดง สีเขียว สีเหลือง สีชมพู สีส้ม สีฟ้า พร้อมกับถามนักเรียนว่า ลูกบอลสีอะไร ให้นักเรียนตอบพร้อมกันทุกคน
2. ครูหยิบลูกบอลทีละลูกพร้อมกับพูดคำว่า "หยิบ" จากนั้นให้นักเรียนหยิบลูกบอลทีละคน คนละลูกพร้อมกับพูดคำว่า "หยิบ"
3. ครูหยิบลูกบอลทีละลูกพร้อมกับพูดคำว่า "หยิบลูกบอลสีฟ้า" ต่อจากนั้นให้นักเรียนเลือกหยิบลูกบอลสีต่าง ๆ ทีละคน คนละลูกพร้อมกับพูดคำว่า "หยิบลูกบอลสีแดง" ให้นักับัติจนครบทุกคน
4. ครูหยิบลูกบอลพร้อมกับบอกนักเรียนให้ดูครูหยิบลูกบอลสีต่าง ๆ เช่น ครูหยิบลูกบอลสีแดงชูขึ้น ครูพูดคำว่า "ครูหยิบลูกบอลสีแดง" ครูถามนักเรียนใครจะหยิบลูกบอลสีชมพูขึ้น เมื่อนักเรียนยกมือขึ้น ครูบอกให้ฟังคำสั่งครู เช่น "(ชื่อนักเรียน) หยิบลูกบอลสีฟ้า" ให้นักับัติตามคำสั่งจนครบทุกคน
5. ให้นักเรียนเล่นเกมหยิบบอลหลากสี โดยให้นักเรียนนั่งเป็นรูปวงกลม ครูอธิบายวิธีเล่นและสาธิตการเล่นให้นักเรียนดู คือให้นักเรียนที่เริ่มปฏิบัติเป็นคนแรกถือตะกร้าใส่บอลส่งให้เพื่อนตามจังหวะที่ครูตีกลอง เมื่อครูหยุดตีกลองพร้อมกับเป่านกหวีดดัง ๆ 2 ครั้ง ให้นักเรียนหยุดส่งตะกร้าใส่ลูกบอลให้เพื่อน แล้วฟังคำสั่งครู เช่น "(ชื่อนักเรียน) หยิบลูกบอลสีฟ้า" เมื่อนักเรียนปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง ครูหยิบลูกบอลที่นักเรียนนำมาส่งผู้ว่า ให้นักับัติจนครบทุกคนตามเวลาที่กำหนด

ขั้นสรุป

ครูนำลูกบอลสีต่าง ๆ วางบนโต๊ะเรียน ให้นักเรียนคนละ 4 ลูก พร้อมกับบอกให้นักเรียนฟังคำสั่งและปฏิบัติตาม คือ หยิบลูกบอลสีต่าง ๆ ตามคำสั่งจนครบทุกคน

ชั้นประถมศึกษา

1. สืบเกิดจากการเล่นเกม
2. สืบเกิดจากการทบทวนฝึกหัดเรื่องการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง จากสถานการณ์จริง
ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ข้อ

แผนฝึกทักษะทางการฟัง แผนที่ 2

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง (1สั)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำว่า "ใช่" ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง คือ "ใช่"

อุปกรณ์

1. เสื้อยืดคอกกลม 8 ตัว
2. กางเกงขาสั้นเอวยืด 8 ตัว
3. ถุงเท้า 8 คู่
4. หมวกใบใหญ่ 1 ใบ
5. หมวกสำหรับเด็ก 8 ใบ
6. ไม้เท้า 1 ตัว
7. วิทยุแท็บ 1 เครื่อง
8. เทปเพลงสำหรับเด็ก ชุดพระอาทิตย์ยิ้มแฉ่ง 1 ม้วน
9. แบบฝึกหัดชุดที่ 2 เรื่องการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง จำนวน 3 ข้อ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคนและนำของใช้ต่าง ๆ มาให้นักเรียนดูทีละ 1 อย่าง คือ เสื้อ กางเกง ถุงเท้า หมวก พร้อมกับถามนักเรียนว่าครูรู้จักบ้างที่ครูถือเรียกว่าอะไร ครูชมเชย ถ้านักเรียนตอบถูก หรือกรณีตอบไม่ถูก ครูบอกให้นักเรียนทราบ

ขั้นสอน

1. ครูนำเสื้อ กางเกง ถุงเท้า หมวก มาวางเรียงไว้บนโต๊ะหน้าชั้นเรียน พร้อมกับถามชื่อของใช้แต่ละอย่าง ว่ามีชื่ออะไร โดยให้นักเรียนตอบพร้อม ๆ กันจนครบจำนวนของใช้ที่ครูกำหนด
2. ครูนำเสื้อ กางเกง ถุงเท้า หมวก มาให้นักเรียนดูทีละ 1 อย่าง พร้อมกับพูดคำว่า "ใส่" จากนั้นให้นักเรียนนำส่วนของใช้ที่ครูกำหนดมาหัดใส่ทีละคน คนละ 1 อย่าง พร้อมกับพูดคำว่า "ใส่" ให้นักเรียนฝึกจนครบทุกคน
3. ครูนำเสื้อ กางเกง ถุงเท้า หมวก มาให้นักเรียนดูทีละ 1 อย่าง พร้อมกับพูดคำว่า "ใส่เสื้อ" ต่อจากนั้นให้นักเรียนนำส่วนของใช้มาใส่ทีละคน คนละ 1 อย่าง พร้อมกับพูดคำว่า "ใส่หมวก" ให้นักเรียนฝึกจนครบทุกคน
4. ครูนำเสื้อ กางเกง ถุงเท้า หมวก มาให้นักเรียนดูทีละ 1 อย่าง พร้อมกับบอกให้นักเรียนดูครูใส่เสื้อ ครูพูดว่า "ครูใส่เสื้อ" แล้วถามนักเรียน ครูต้องการใส่เหมือนครูยกมือขึ้น เมื่อนักเรียนยกมือขึ้น ครูบอกให้นักเรียนฟังคำสั่งครูทีละคน เช่น "(ชื่อนักเรียน) ใส่หมวก" ให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่งจนครบทุกคน
5. ให้นักเรียนเล่นเกมหมวกพิเศษ โดยให้นักเรียนนั่งเป็นรูปวงกลม ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นให้นักเรียนดู คือให้นักเรียนคนที่เริ่มเล่นเป็นคนแรกถือหมวกใบใหญ่ ภายในหมวกมีเสื้อ กางเกง ถุงเท้า หมวก เมื่อได้ยินเสียงเพลงจากวิทยุเทป ให้นักเรียนส่งหมวกพิเศษให้เพื่อนต่อกันไปเรื่อย ๆ ถ้าครูปิดวิทยุเทปให้หยุดส่งหมวกพิเศษให้เพื่อนแล้วฟังคำสั่งจากครู เช่น "(ชื่อนักเรียน) ใส่กางเกง" ต่อจากนั้นให้นักเรียนหยิบกางเกงที่อยู่ภายในหมวกพิเศษมาใส่ ให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่งจนครบทุกคนตามเวลาที่กำหนด

ขั้นสรุป

ครูนำสื่อ หมวก ดุงเท้า มาวางไว้บนโต๊ะนักเรียนคนละ 3 อย่าง พร้อมกับบอกให้นักเรียนฟังคำสั่งและปฏิบัติตามทีละคน โดยให้ทำตามคำสั่ง เช่น "(ชื่อนักเรียน) ไปหามวก" ให้ปฏิบัติตามจนครบตามที่ครูกำหนด

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการเล่นเกม
 2. สังเกตจากการทบทวนแบบฝึกหัดเรื่องการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง ได้ถูกต้อง
- 2 ใน 3 ข้อ

แผนฝึกทักษะทางการฟัง แผนที่ 3

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง (จับ)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำว่า "จับ" ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง คือ "จับ"

อุปกรณ์

1. ตุ๊กตาจำลองรูปคน 8 คน
2. กลังพลาสติก 1 ใบ
3. นกหวีด 1 อัน
4. แบบฝึกหัดชุดที่ 3 เรื่องการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง จำนวน 3 ข้อ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคนพร้อมกับถามนักเรียนว่า ใครอยากรู้ว่าในกลองนี้มีอะไร
ให้หุมือขึ้น เมื่อนักเรียนหุมือขึ้นพร้อมกันทุกคน ครูหยิบตุ๊กตารูปคนออกมาจากกลอง แล้วถาม
นักเรียนว่าอะไร นักเรียนตอบถูก ครูกล่าวชมเชย

ขั้นสอน

1. ครูหยิบตุ๊กตาให้นักเรียนดู พร้อมกับชี้ส่วนประกอบต่าง ๆ ของร่างกายตุ๊กตา แล้วให้นักเรียนตอบพร้อม ๆ กันครั้งละ 1 อย่าง คือ หู จมูก คม มือ แขน ขา เท้า
2. ครูจับส่วนประกอบต่าง ๆ ของร่างกายทีละ 1 อย่าง พร้อมกับพูดคำว่า "จับ" จากนั้นให้นักเรียนจับส่วนประกอบของร่างกายตนเอง (อวัยวะ) คนละ 1 อย่าง พร้อมกับพูดคำว่า "จับ" ให้นักเรียนปฏิบัติจนครบทุกคน
3. ครูจับส่วนประกอบของร่างกายทีละ 1 อย่าง พร้อมกับพูดคำว่า "จับปาก" ต่อจากนั้นให้นักเรียนจับส่วนประกอบของร่างกายตนเอง (อวัยวะ) คนละ 1 อย่าง พร้อมกับพูดคำว่า "จับ หู" ให้นักเรียนปฏิบัติจนครบทุกคน
4. ครูจับส่วนประกอบของร่างกายทีละ 1 อย่าง พร้อมกับพูดคำว่า "ครูจับปาก" แล้วถามนักเรียนใครต้องการจับส่วนประกอบของร่างกายตนเอง (อวัยวะ) เหมือนกับครู ให้นักเรียนขึ้น เมื่อนักเรียนขอมือขึ้น ครูบอกให้นักเรียนฟังคำสั่งครูทีละคน เช่น "(ชื่อนักเรียน) จับ ขา" ปฏิบัติจนครบทุกคน
5. ให้นักเรียนเล่นเกมสัมผัสจับไว้ โดยให้นักเรียนนั่งเป็นรูปแถวหน้ากระดาน 1 แถว พร้อมกับให้เล็อกหยิบตุ๊กตารูปคนจากในกล่องพลาสติกคนละ 1 คน ครูอธิบายวิธีเล่นและสาธิตการเล่นให้นักเรียนดู คือ ให้นักเรียนฟังสัญญาณครูเป่านกหวีดเพื่อเตรียมพร้อมที่จะฟังคำสั่งจากครูทีละคน ครูเรียกชื่อนักเรียนคนไหน ให้นักเรียนนั้นออกมาปฏิบัติให้เพื่อนดูด้านหน้า เช่น "(ชื่อนักเรียน) จับหูตุ๊กตา" เมื่อนักเรียนที่ออกมาปฏิบัติให้เพื่อนที่นั่งอยู่ในแถวเป็นกำลังใจให้เมื่อปฏิบัติได้ถูกต้อง ให้นักเรียนปรบมือ ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นสรุป

ครูบอกให้นักเรียนทุกคนฟังคำสั่งครู และปฏิบัติตามทีละคน คือ จับส่วนประกอบของร่างกาย (อวัยวะ) ตนเอง ตามคำสั่ง เช่น "(ชื่อนักเรียน) จับหู" ให้นักเรียนปฏิบัติจนครบทุกคนตามที่ครูกำหนด

ขั้นประเมินผล

1. สิ่งเกิดจากการเล่นเกม
2. สิ่งเกิดจากการทำแบบฝึกหัดเรื่องการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง ได้ถูกต้อง

2 ใน 3 ข้อ

แบบฝึกทักษะทางการฟัง แผนที่ 4

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง (ปา)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำว่า "ปา" ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง คือ "ปา"

อุปกรณ์

1. พุดบอล 8 ลูก
2. เทนนิส 8 ลูก
3. บิงบอง 8 ลูก
4. กาละมังพลาสติกขนาดใหญ่ 1 ใบ
5. หุ่นจำลองรูปสัตว์ต่าง ๆ คือ หมู หนู ช้าง จำนวน 6 ตัว
6. ไม้ัดขนาดกว้าง 4" ยาว 25" 1 อัน
7. ไม้ตี 1 ตัว
8. ตะกร้า 1 ใบ
9. นกหวีด 1 ตัว
10. สถานที่บริเวณโรงเรียน เช่น สนามเด็กเล่น
11. แบบฝึกหัดชุดที่ 4 เรื่องการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง จำนวน 3 ข้อ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน พร้อมกับบอกว่า วันนี้ครูมีอะไรมาให้ดู ใครอยากดูต้องนั่งให้เรียบร้อย เมื่อเด็กนั่งเรียบร้อยแล้ว ครูหยิบตะกร้าใส่ฟุตบอล เทนนิส บิงปองที่มีผ้าคลุมปิดไว้มาให้เด็กเรียนดูทีละอย่าง โดยครูหยิบขึ้นมาและถามนักเรียนว่าอะไร ให้ตอบพร้อมกันทุกคน ครูกล่าวชมเชยถ้านักเรียนตอบถูกต้อง หรือถ้าตอบผิดครูบอกให้ทราบ

ขั้นสอน

1. ครูให้นักเรียนเข้าแถวเดินไปที่สนามเด็กเล่นของโรงเรียนแล้วนั่งลงบนบริเวณขอบสนามดูครูปาฟุตบอล เทนนิส บิงปองทีละ 1 อย่าง พร้อมกับพูดคำว่า "ปา" จากนั้นให้นักเรียนปาฟุตบอล เทนนิส บิงปองทีละคน คนละ 1 อย่าง พร้อมกับพูดคำว่า "ปา"
2. ครูปาฟุตบอล เทนนิส บิงปองทีละ 1 อย่าง พร้อมกับพูดว่า "ปาฟุตบอล" ต่อจากนั้นให้นักเรียนเลือกปาฟุตบอล เทนนิส บิงปอง ทีละคน คนละ 1 อย่างพร้อมกับพูดว่า "ปาบิงปอง" ให้ปฏิบัติจนครบทุกคน
3. ครูปาฟุตบอล เทนนิส บิงปอง ทีละ 1 อย่างพร้อมกับพูดว่า "ครูปาฟุตบอล" ครูถามนักเรียนว่าใครจะปาฟุตบอล เทนนิส บิงปอง ให้ยกมือขึ้น เมื่อนักเรียนยกมือขึ้น ครูบอกให้นักเรียนหึ่งคำสั่งครูทีละคน เช่น "(ชื่อนักเรียน) ปาเทนนิส" ให้ปฏิบัติตามคำสั่งจนครบทุกคน
4. ให้นักเรียนเล่นเกมสัตว์น้อยหรรษา โดยให้เด็กยืนเป็นรูปแถวตอนเรียงหนึ่ง ครูอธิบายวิธีเล่นและสาธิตการเล่นให้นักเรียนดู คือ น้ากอละมังใส่ถ้วยประมาณครึ่งกอละมังมาตั้งบนโต๊ะแล้วนำไม้จิ้มฟันมาพาดระหว่างกลางของกอละมัง ต่อจากนั้นนำหุ่นจำลองมาวางบนไม้จิ้มฟันทีละ 1 ตัว คือ หมา หนู ช้าง เมื่อได้ยืนเสถียรครูเป่านกหวีดดัง ๆ ประมาณ 2 ครั้ง ให้เด็กที่ยืนเป็นรูปแถวตอนคนแรกหยิบลูกเทนนิสในตะกร้ายืนตรงตำแหน่งที่ครูกำหนด แล้วให้หึ่งคำสั่ง คือ "(ชื่อนักเรียน) ปาหมา" ถ้านักเรียนปาตกลงในน้ำที่ใส่ไว้ในกอละมัง ครูกล่าวชมเชย ถ้าปาไม่ตกลงในน้ำครูให้ปาอีกครั้งในรอบต่อไป ให้ปฏิบัติตามคำสั่งจนครบทุกคนตามเวลาที่กำหนด

ขั้นสรุป

ครูให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดาน พร้อมกับแจกอุปกรณ์ทำไข่ "ปา" คนละ 1 อย่าง คือ ฟุตบอล เทนนิส ปิงปอง พร้อมกับบอกให้นักเรียนฟังคำสั่งและปฏิบัติตามทีละคนจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการเล่นเกม
 2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัดเรื่องการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง 1 ได้ถูกต้อง
- 2 ใน 3 ข้อ

แผนฝึกทักษะทางการฟัง แผนที่ 5

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง (เดิน)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำว่า "เดิน" ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง คือ "เดิน"

อุปกรณ์

1. ไม้บล็อกรูปทรงวงกลมขนาดต่าง ๆ คือ เล็ก กลาง ใหญ่ 3 อัน
2. ห่วงวงกลมขนาดใหญ่ที่มีสีต่าง ๆ คือ สีแดง สีเขียว สีเหลือง สีฟ้า สีชมพู 8 ห่วง
3. ขอสักสีแดง 1 แท่ง
4. วิทยุแท็บเล็ต 1 เครื่อง
5. เทปเพลงสำหรับเด็กชุดพระอาทิตย์ยิ้มแฉ่ง
6. แบบฝึกหัดชุดที่ 5 เรื่องการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง จำนวน 3 ข้อ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน พร้อมกับถามนักเรียนในห้องเรียนนี้อะไรที่มีลักษณะ เป็น
รูปวงกลมใครรู้บ้างให้ยกมือขึ้นเมื่อนักเรียนยกมือ ครูบอกให้เด็กตอบคำถามครู ถ้านักเรียน
ตอบถูกต้อง ครูกล่าวชมเชย หรือกรณีตอบไม่ถูกต้องครูบอกให้ทราบ

ขั้นสอน

1. ครูนำสิ่งของที่นักเรียนบอกว่ามีลักษณะเป็นรูปวงกลมมาเปรียบเทียบกับไม้ล้อกรวยทรงวงกลมของครูที่มีขนาดต่าง ๆ 3 ขนาด คือ เล็ก กลาง ใหญ่ถึงความเหมือนกันพร้อมกับพูดว่า รูปทรงวงกลมนักเรียนฟังอย่างชัดเจน
2. ครูนำข้อลีสี่แดงมาวาดรูปวงกลมนักเรียนดู 1 วง พร้อมกับเดินตามรอยข้อลีสี่แล้วพูดว่า "เดิน" ต่อจากนั้นให้นักเรียนเดินตามรอยข้อลีสี่แดงทีละคน พร้อมกับพูดว่า "เดิน"
3. ครูเดินตามรอยข้อลีสี่แดงที่วาดเป็นรูปวงกลมพร้อมกับพูดว่า "เดินรอบวงกลม" ต่อจากนั้นให้นักเรียนเดินตามรอยข้อลีสี่แดงทีละคน พร้อมกับพูดว่า "เดินรอบวงกลม"
4. ครูเดินตามรอยข้อลีสี่แดงที่วาดเป็นรูปวงกลม พร้อมกับพูดว่า "ครูเดินรอบวงกลม" ต่อจากนั้นให้นักเรียนเดินตามรอยข้อลีสี่แดงทีละคน พร้อมกับพูดว่า "(ชื่อนักเรียน) เดินรอบวงกลม"
5. ให้นักเรียนเล่นเกมเดินวิบาก โดยให้นักเรียนยืนอยู่ห่างวงกลมคนละ 1 ฟุต เป็นรูปแถวหน้ากระดาน พร้อมกับฟังครูอธิบายวิธีเล่นและสาธิตการเล่นให้นักเรียนดู คือ ฟังคำสั่งครู ถ้าครูเรียกชื่อนักเรียนคนใดคนหนึ่งเดินอยู่ห่างตามจังหวะเพลงที่ครูเป่าวิทยุเทป และถ้าครูเป่าวิทยุเทปให้หยุดเดิน เช่น "(ชื่อ นักเรียน) เดินไปที่เส้นตรงสีแดง โดยครูจะเรียกชื่อนักเรียนสลับกันจนครบทุกคน เพื่อให้ปฏิบัติตามคำสั่ง ถ้านักเรียนคนไหนเดินอยู่ห่างถึงเส้นชัยที่ครูขีดเส้นสีแดง ครูกล่าวชมเชยเก่งมาก ถ้าคนไหนเดินถึงช้า ครูกล่าวชมเชยรองลงมาจากคนถึงก่อน เช่น เก่งนิดเดียว ให้นักเรียนเดินจนครบทุกคน ตามเวลาที่กำหนด

ขั้นสรุป

ครูให้นักเรียนยืนในรูปวงกลมตามรอยข้อลีสี่แดงที่วาดไว้พร้อมกับเดินตามจังหวะกลอง เช่น "(ชื่อนักเรียน) เดินตามรอยเส้นวงกลมสีแดง" ถ้าครูหยุดตีกลอง ให้นักเรียนหยุดเดิน ให้นักเรียนเดินจนครบ

ชั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการเล่นเกม
2. สังเกตจากการทบทวนแบบฝึกหัดเรื่องการนับติดตามคำสั่ง 1 คำสั่ง ได้ถูกต้อง

2 ใน 3 ข้อ

แผนฝึกทักษะทางการฟัง แผนที่ 6

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง (นั่ง)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำว่า "นั่ง" ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง คือ "นั่ง"

อุปกรณ์

1. บ้านจำลอง 1 หลัง
2. แก้วน้ำจำลอง 1 ตัว
3. ม้านั่งจำลอง 1 ตัว
4. แก้วน้ำยาว 1 ตัว
5. แก้วน้ำ 2 ตัว
6. ม้านั่ง 2 ตัว
7. ตุ๊กตาจำลองรูปคน 2 คน
8. กลอง 1 ใบ
9. วิทย์เทพ 1 เครื่อง
10. เทปเพลงสำหรับเด็กชุดพระอาทิตย์ยิ้มแฉ่ง 1 ม้วน
11. แบบฝึกหัดชุดที่ 6 เรื่องการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง จำนวน 3 ข้อ

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน พร้อมกับนำบ้านจำลองมาให้นักเรียนดู แล้วถามว่าอยากทราบไหมคะ ในบ้านหลังนี้มีอะไร ใครอยากรู้ต้องตั้งใจดูดี ๆ ครูหยิบสิ่งของที่อยู๋ภายในบ้านออกมาทีละ 1 อย่าง พร้อมกับถามนักเรียนว่าอะไร ใครตอบพร้อมกันทุกคน คือ แก้วนี้ ม้านั่ง (ของจำลอง) นักเรียนตอบถูกต้อง ครูกล่าวชมเชย ถ้าตอบไม่ถูกต้องครูบอกให้นักเรียนทราบ

ขั้นสอน

1. ครูนำของใช้จำลองมาวางบนโต๊ะ คือ แก้วนี้ ม้านั่ง แก้วนี้ยาว และตุ๊กตาจำลองรูปคน ต่อจากนั้นให้นักเรียนดูครูนั่งตุ๊กตามานั่งบนแก้วนี้ ม้านั่ง แก้วนี้ยาวทีละ 1 อย่าง พร้อมกับพูดคำว่า "นั่ง" จากนั้นให้นักเรียนนั่งตุ๊กตามานั่งบนของใช้ที่ครูกำหนดทีละคน คนละ 1 อย่าง พร้อมกับพูดคำว่า "นั่ง"

2. ครูนำของใช้จำลองมาวางบนโต๊ะมีแก้วนี้ ม้านั่ง แก้วนี้ยาว และตุ๊กตารูปคน แล้วให้นักเรียนดูครูนั่งตุ๊กตามานั่งบนแก้วนี้ ม้านั่ง แก้วนี้ยาวทีละ 1 อย่าง พร้อมกับพูดคำว่า "ตุ๊กตานั่ง" ต่อจากนั้นให้นักเรียนนั่งตุ๊กตามานั่งบนของใช้ที่ครูกำหนดทีละคน คนละ 1 อย่าง พร้อมกับพูดคำว่า "ตุ๊กตานั่ง"

3. ครูนำของใช้จำลองมาวางบนโต๊ะมี แก้วนี้ ม้านั่ง แก้วนี้ยาว ตุ๊กตารูปคน พร้อมกับสาธิตการปฏิบัติตามคำสั่งให้นักเรียนดูทีละ 1 อย่าง แล้วให้ครูนั่งตุ๊กตามานั่งบนแก้วนี้ ครูพูดว่า "ตุ๊กตานั่งบนแก้วนี้" แล้วถามนักเรียน ใครต้องการนั่งตุ๊กตามานั่งเหมือนกับครูหยกมือขึ้น เมื่อนักเรียนยกมือขึ้น ครูบอกให้นักเรียนฟังคำสั่งทีละคน โดยนั่งตุ๊กตามานั่ง เช่น "ตุ๊กตานั่งบนแก้วนี้" ปฏิบัติตามคำสั่งจนครบทุกคน

4. ให้นักเรียนเล่นเกมสลับสับเปลี่ยน โดยให้ทุกคนยืนเป็นรูปวงกลมรอบแก้วนี้ และม้านั่ง แล้วครูอธิบายวิธีการเล่นและสาธิตการเล่นให้นักเรียนดู โดยครูบอกให้เดินเป็นรูปวงกลมรอบแก้วนี้และม้านั่งตามจังหวะเพลงที่ครูเปิดวิทยุเทป ถ้าครูเปิดวิทยุและตีกลองดัง ๆ 2 ครั้ง ให้นักเรียนทุกคนหยุดเดินแล้วฟังคำสั่งครู ถ้าครูเรียกชื่อนักเรียนคนใด ให้คนนั้นปฏิบัติตามคำสั่ง เช่น "ชื่อนักเรียน นั่งบนแก้วนี้" ให้ปฏิบัติจนครบทุกคน โดยสลับกันนั่งบนแก้วนี้และม้านั่ง ไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละคน ตามเวลาที่กำหนด

ขั้นสรุป

ครูนำเก้าอี้และม้านั่งมาวางไว้หน้าชั้นเรียน พร้อมกับบอกให้นักเรียนฟังคำสั่ง และปฏิบัติตามทีละคน โดยครูเรียกชื่อนักเรียนคนไหน ให้นักนั้นออกมาปฏิบัติตามคำสั่งทีละคน เช่น "(ชื่อนักเรียน) นั่งบนเก้าอี้" ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการเล่นเกม
 2. สังเกตจากการทบทวนแบบฝึกหัดเรื่องการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง ได้ถูกต้อง
- 2 ใน 3 ข้อ

แผนฝึกทักษะทางการฟัง แผนที่ 7

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง (กิน)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำว่า "กิน" ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง คือ "กิน"

อุปกรณ์

1. บัตรภาพผลไม้ คือ กล้วย ส้ม ชมพู แอปเปิ้ล มะม่วง อย่างละ 1 ภาพ
2. ผลไม้ คือ กล้วย ส้ม ชมพู แอปเปิ้ล มะม่วง
3. ดินน้ำมันจำลองสูงประมาณ 4 ฟุต 1 ดิน
4. ริบบิ้นสีเขียว 1 ม้วน
5. เครื่องดนตรีประเภทเขย่า คือ หัมมาริน ลูกกระพวน ทั้งหมด 8 ชิ้น
6. จาน 5 ใบ
7. กลอง 1 ใบ
8. วิทยุเทป 1 เครื่อง
9. เทปเพลงสำหรับเด็กชุดพระอาทิตย์ยิ้มแฉ่ง 1 ม้วน
11. แบบฝึกหัดชุดที่ 7 เรื่องการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง จำนวน 3 ข้อ

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน พร้อมกับบอกว่าวันนี้ครูมีอะไรมาให้ดู 1. ครูต้องการดูห้อยมือขึ้น เมื่อนักเรียนทุกคนยกมือ ครูหยิบบัตรภาพห้อยมือขึ้น แล้วให้ทุกคนตอบพร้อมกัน คือ กล้วย ส้ม ชมพู แอปเปิ้ล มะม่วง ครูกล่าวชมเชยให้นักเรียนตอบได้ถูกต้อง หรือถ้าตอบผิดครูบอกให้ทราบบ

ขั้นสอน

1. ครูนำผลไม้มาวางบนโต๊ะให้นักเรียนดูทีละ 1 อย่าง แล้วบอกให้นักเรียนทราบบมี กล้วย ส้ม ชมพู แอปเปิ้ล มะม่วง แล้วให้นักเรียนดูครูกินผลไม้ทีละ 1 อย่าง พร้อมกับพูดคำว่า "กิน" จากนั้นให้นักเรียนเลือกกินผลไม้ทีละคน คนละ 1 อย่าง พร้อมกับพูดคำว่า "กิน"
2. ครูนำผลไม้ที่บอกใส่จานมาให้นักเรียนดูทีละอย่าง คือ กล้วย ส้ม ชมพู แอปเปิ้ล มะม่วง พร้อมกับพูดว่า "กินกล้วย" ต่อจากนั้นให้นักเรียนกินผลไม้คนละ 1 อย่าง พร้อมกับพูดคำว่า "กินส้ม"
3. ครูนำผลไม้มาให้นักเรียนดูทีละอย่าง คือ กล้วย ส้ม ชมพู แอปเปิ้ล มะม่วง พร้อมกับพูดว่า "ครูกินกล้วย" ต่อจากนั้นถามนักเรียนใครอยากกินผลไม้ห้อยมือขึ้น เมื่อนักเรียนยกมือ ครูบอกให้ฟังคำสั่งทีละคน เช่น "(ชื่อนักเรียน) กินส้ม" ให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่งจนครบทุกคน
4. ให้นักเรียนเล่นเกมผลไม้แพนซี ระบายสีเป็นรูปวงกลมรอบต้นไม้จำลองที่มีผลไม้ต่าง ๆ แขนงอยู่ตามกิ่งไม้ คือ กล้วย ส้ม ชมพู แอปเปิ้ล มะม่วง แล้วอธิบายวิธีเล่น และสาธิตการเล่นให้นักเรียนดู คือ แจกเครื่องดนตรีประเภทเปียโนให้คนละ 1 ชิ้น ต่อจากนั้นให้เขย่าเครื่องดนตรีตามจังหวะเพลงที่ครูเปิดวิทยุเทปและถ้าครูปิดวิทยุเทปแล้วตีกลองดัง ๆ 2 ครั้ง ให้นักเรียนวางเครื่องดนตรีของตนเองไว้ด้านหลังของแต่ละคน พร้อมกับฟังครูเรียกชื่อใคร ให้นักเรียนลุกขึ้นไปหยิบผลไม้จากต้นคนละ 1 ผล ต่อจากนั้นให้ฟังคำสั่ง และปฏิบัติตามทีละคน ระบายสีกินผลไม้ที่ไปหยิบมาตามคำสั่ง ซึ่งครูจะบอกใส่จานเตรียมไว้ให้ เช่น "(ชื่อนักเรียน) กินส้ม" ให้นักเรียนครบทุกคน ตามเวลาที่กำหนด

ขั้นสรุป

ครูแจกรูปภาพการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำกริยา กิน ให้นักเรียนละ 5 ภาพ คือรูปภาพเด็กกินกล้วย กินส้ม กินชมพู กินแอปเปิ้ล กินมะม่วง แล้วให้นักเรียนแต่ละคน เลือกหยิบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง เช่น รูปภาพเด็กผู้ชายกินส้ม ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการเล่นเกม
 2. สังเกตจากการทบทวนฝึกหัดเรื่องการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง ได้ถูกต้อง
- 2 ใน 3 ข้อ

แผนฝึกทักษะทางการฟัง แผนที่ 8

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง (ดื่ม)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้คำว่า "ดื่ม" ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง คือ "ดื่ม"

อุปกรณ์

1. กระติกน้ำทรงสูง 1 ใบ
2. ถ้วยกระดาษใบใหญ่ 1 ใบ
3. น้ำโพลาลิส 2 ขวด
4. เมฆกล่องรศหวาน 6 กล่อง
5. แก้วน้ำ 8 ใบ
6. กลอง 1 ใบ
7. แบบฝึกหัดชุดที่ 8 เรื่องการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง จำนวน 3 ข้อ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียน พร้อมกับถามว่า ใครอยากรู้บ้างว่าในกล่องนี้มีอะไรให้ยกมือขึ้น
เมื่อนักเรียนยกมือขึ้น ครูหยิบของที่อยู่ในกล่องมาให้ดูทีละอย่าง ถามนักเรียนว่าอะไร ให้นักเรียน
ตอบน้ำหรือนม

ขั้นสอน

1. ครูนำผ้าและนมเทาส์แก้วอย่างละ 1 แก้ว แล้วให้นักเรียนดูครูดื่มน้ำหรือดื่มนมทีละ 1 อย่าง พร้อมกับพูดว่า "ดื่ม" ต่อจากนั้นให้นักเรียนดื่มน้ำหรือดื่มนมคนละ 1 อย่าง พร้อมกับพูดคำว่า "ดื่ม"
2. ครูนำผ้าและนมเทาส์แก้วอย่างละ 1 แก้ว แล้วให้นักเรียนดูครูดื่มน้ำหรือดื่มนมทีละ 1 อย่าง พร้อมกับพูดว่า "ดื่มน้ำ" ต่อจากนั้นให้นักเรียนดื่มน้ำหรือดื่มนมคนละ 1 อย่าง พร้อมกับพูดคำว่า "ดื่มนม"
3. ครูนำผ้าและนมเทาส์แก้วอย่างละ 1 แก้ว แล้วให้นักเรียนดูครูดื่มน้ำหรือดื่มนมทีละ 1 อย่าง พร้อมกับพูดว่า "ครูดื่มน้ำ" แล้วถามนักเรียน ใครอยากดื่มน้ำหรือดื่มนมเหมือนกับครูให้ยกมือขึ้น เมื่อนักเรียนยกมือขึ้น ครูบอกให้ฟังคำสั่งทีละคน เช่น "(ชื่อนักเรียน) ดื่มนม" ให้ปฏิบัติจนครบทุกคน
4. ให้เล่นเกมพญาน้อยจอมพลัง โดยให้เด็กนั่งเป็นรูปแถวหน้ากระดานเรียงหนึ่ง พร้อมกับแจกแก้ววางไว้ด้านหน้านักเรียนคนละ 1 ใบ พร้อมกับบัตรกติกาเล่มวางไว้หน้าแถว โดยมีระยะห่างจากแถวพอประมาณ แล้วอธิบายวิธีเล่นและสาธิตการเล่นให้นักเรียนดู คือ ให้นักเรียนจับมือเพื่อนที่นั่งด้านข้างทั้งซ้ายและขวา โยกตัวตามจังหวะครูตีกลองช้า ๆ ถ้าครูหยุดตีกลองให้หยุดโยกตัวแล้วให้นักเรียนฟังคำสั่ง ครูเรียกชื่อใครให้คนนั้นปฏิบัติตาม เช่น "(ชื่อนักเรียน) ดื่มนม" ให้หยิบแก้วที่อยู่ด้านหน้าของตนเอง เพื่อไปเทนมจากกระติกใส่แก้วแล้วดื่ม ให้ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นสรุป

ครูหยิบขวดน้ำและกล่องนมเทาส์แก้วให้นักเรียนคนละ 2 แก้ว ต่อจากนั้นให้นักเรียนฟังคำสั่งและปฏิบัติตามทีละคน โดยครูคำสั่งให้นักเรียนดื่มน้ำหรือดื่มนม แล้วให้ปฏิบัติตามทันที เช่น "(ชื่อนักเรียน) ดื่มนม" ให้ปฏิบัติตามจนครบทุกคน

ชั้นประถมศึกษา

1. สิ่งเกิดจากการเล่นเกม
2. สิ่งเกิดจากการทาบแบบฝึกหัดเรื่องการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง ได้ถูกต้อง

2 ใน 3 ข้อ

แผนฝึกทักษะทางการฟัง แผนที่ 9

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้เวลาว่า "ยีน" ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง คือ "ยีน"

อุปกรณ์

1. บัตรภาพถนน บัตรภาพเสาธงชาติ บัตรภาพหน้าบ้าน บัตรภาพสนามเด็กเล่น
2. สถานที่บริเวณโรงเรียนคือ สนามเด็กเล่น หน้าเสาธงชาติ ห้องเรียน
3. ห่วงยางสำหรับว่ายน้ำ 1 ห่วง
4. กลอง 1 ใบ
5. แบบฝึกหัดเรื่องการปฏิบัติตามคำสั่งชุดที่ 9 จำนวน 3 ชุด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคนพร้อมกับบอกนักเรียนวันนี้ครูมีรูปภาพมาให้ดู ใครนั่งเรียบร้อยจะเรียกมาดูทีละคนโดยครูให้เด็กดูบัตรภาพครั้งละ 1 ภาพ จนครบทุกภาพ คือ ภาพถนน ภาพหน้าเสาธง ภาพหน้าบ้าน ภาพสนามเด็กเล่น ต่อจากนั้นครูถามนักเรียนแล้วให้ตอบพร้อม ๆ กันทีละภาพจนครบทุกภาพ ครูกล่าวชมเชย ถ้านักเรียนตอบถูกต้อง และถ้าตอบไม่ถูกต้องครูบอกให้ทราบ

ขั้นสอน

1. ครูให้นักเรียนดูครุฑยืนบนพื้นห้องพร้อมกับพูดว่า "ยืน" ต่อจากนั้น ครูให้นักเรียนลุกขึ้นยืนเหมือนกับครุฑที่ละคนพร้อมกับพูดว่า "ยืน"

2. ครูให้นักเรียนดูครุฑยืนบนพื้นห้องพร้อมกับพูดว่า "ครุฑยืน" ต่อจากนั้นให้นักเรียน "ยืน" ที่ละคน พร้อมกับพูดว่า "(ชื่อนักเรียน) ยืน"

3. ครูให้นักเรียนดูครุฑยืน บนพื้นห้องเรียน พร้อมกับพูดว่า "ครุฑยืนบนพื้นห้อง"

จากนั้นครูให้นักเรียนยืนเข้าแถวเพื่อเดินตามครูไปสถานที่ต่าง ๆ ภายนอกโรงเรียน คือ หน้าเสาธง บริเวณถนนที่เป็นทางเดินภายในโรงเรียน และสนามเด็กเล่นแล้วให้นักเรียนนั่งลงตามสถานที่ต่าง ๆ ต่อจากนั้น ถามนักเรียนครออยากยืนให้ยกมือขึ้น เมื่อนักเรียนยกมือขึ้นครูให้ปฏิบัติตามคำสั่งที่ละคนในแต่ละสถานที่จนครบ ทุกสถานที่ที่กำหนด เช่น "(ชื่อนักเรียน)" ยืนหน้าเสาธงชาติ เป็นต้น

4. ให้นักเรียนเข้าแถวเดินกลับห้องเรียนเพื่อเล่นเกมรัตนสลอยฟ้า รัตนหิ้งเป็นรูปวงกลม แล้วครูอธิบายวิธีเล่นและสาธิตการเล่นให้นักเรียนดู คือ ให้นักเรียนที่เริ่มเล่นคนแรกถือห่วงยางสำหรับใช้ว่ายน้ำ 1 ห่วงส่งให้เพื่อนต่อ ๆ กันไป ตามจังหวะครุฑกลองช้า ๆ ถ้าครุฑหยุดตีกลองให้นักเรียนหยุดส่งห่วงยางให้เพื่อน ห่วงยางอยู่ที่ใครหาค้นหึ่งคำสั่งและปฏิบัติตามทีละคน รอคอยยืนขึ้นพร้อมกับถือห่วงยางอยู่กับที่ เช่น "(ชื่อนักเรียน) ยืนบนพื้นห้อง" ให้นักเรียนกิจกรรมจนครบทุกคนตามเวลาที่กำหนด

ขั้นสรุป

ครูให้นักเรียนทุกคนฟังคำสั่ง แล้วปฏิบัติตามทีละคน คือ ครูเรียกชื่อเด็กคนไหน ให้นักเรียนยืนขึ้นทันที เช่น (ชื่อนักเรียน) ยืนขึ้นบนพื้นห้องปฏิบัติตามจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

- สังเกตจากการเล่นเกม
 - สังเกตจากการทบทวนฝึกหัดเรื่องการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง 1 ต้อง
- 2 ใน 3 ข้อ

แผนฝึกทักษะทางการฟัง แผนที่ 10

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง "วิ่ง"

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง โดยใช้เวลาว่า "วิ่ง" ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง คือ "วิ่ง"

อุปกรณ์

- | | | |
|--|---|------|
| 1. ไม้หนีบผ้ารูปเสือ | 4 | อัน |
| 2. ที่คาดศีรษะรูปไก่ | 4 | อัน |
| 3. กระดาษเทป | 1 | ม้วน |
| 4. ธงสีแดง และสีฟ้า | 2 | ธง |
| 5. กลอง | 1 | ใบ |
| 6. นกหวีด | 1 | อัน |
| 7. ฆ้องสำหรับปักธงสี | 2 | อัน |
| 8. แบบฝึกหัดเรื่องการปฏิบัติตามคำสั่งชุดที่ 10 จำนวน | 3 | ข้อ |

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคนพร้อมกับถามนักเรียน เมื่อวานนี้เราเข้าแถวเดินออกจากห้องเรียนไปที่ไหนเด็กตอบ "สนามเด็กเล่น" ครูกล่าวชมเชยเมื่อตอบถูกต้อง

ขั้นตอน

1. ครูให้นักเรียนนั่งเป็นรูปแถวหน้ากระดาน แล้วนางสีแดง และสีฟ้าที่ปักไว้บนพรม นามาวางเป็นรูปแถวตรงที่อยู่ตรงข้ามกันในระยะห่างพอประมาณ ต่อจากนั้นให้ครูเริ่มต้นเป็นสีธงสีแดง แล้ววิ่งไปสีฟ้าพร้อมกับพูดว่า "วิ่ง" ต่อจากนั้นให้นักเรียนวิ่งเหมือนกับครูทีละคนพร้อมกับพูดคำว่า "วิ่ง"

2. ให้นักเรียนดูครูยืนที่ธงสีแดงแล้ววิ่งไปสีฟ้า พร้อมกับพูดคำว่า "ครูวิ่ง" ต่อจากนั้นนักเรียนวิ่งเหมือนกับครูทีละคนพร้อมกับพูดคำว่า "(ชื่อนักเรียน) วิ่ง"

3. ครูให้นักเรียนดูครูวิ่งโดยยืนที่ธงสีแดงแล้ววิ่งไปสีฟ้าพร้อมกับพูดคำว่า "ครูวิ่งไปสีฟ้า" ต่อจากนั้นถามนักเรียนใครอยากวิ่งเหมือนครูให้ยกมือขึ้นเมื่อนักเรียนยกมือขึ้นครูให้วิ่งตามคำสั่งทีละคนเช่น "(ชื่อนักเรียน)" วิ่งไปสีฟ้าให้ปฏิบัติจนครบทุกคน

4. เล่นเกมเสือล่าเหยื่อโดยครูแบ่งนักเรียนเป็น 2 ฝ่าย ๆ ละ 4 คน คือเป็นเสือ 4 คน และเป็นเหยื่อ 4 คน ครูให้เด็ก 2 ฝ่าย ยืนตรงตำแหน่งที่ครูกำหนดไว้ซึ่งแบ่งเป็น 2 ฝ่าย ในระยะห่างพอประมาณมีกระดาษเทปติดแบ่งอยู่ระหว่างกลางของแต่ละฝ่ายยืนเป็นแถวหน้า กระดานหันหน้าเข้าหากัน ต่อจากนั้นครูอธิบาย และสาธิตการเล่นให้นักเรียนดู คือ ให้นักเรียนที่เป็นเหยื่อใส่ที่คาดศีรษะรูปไก่ ส่วนฝ่ายที่เป็นเสือ ถือไม้หนีบรูปเสือ แล้วให้ฝ่ายที่เป็นเสือฟังคำสั่ง และปฏิบัติตามทีละคน โดยวิ่งถือไม้หนีบหนีบเสือเหยื่อตามจังหวะครูตีกลองรัวเร็ว ๆ ให้นักเรียนที่เป็นเหยื่อวิ่งหนีฝ่ายเสืออย่างอิสระ ถ้าครูหยุดตีกลองให้นักเรียนที่เป็นเสือหยุดวิ่งเช่น "(ชื่อนักเรียน) ไปหาไก่" ถ้านักเรียนหนีฝ่ายเสือฝ่ายตรงข้ามได้ครูชมเชย เก่งมาก ถ้าหนีไม่ได้ ครูชมเชยรองลงมา เก่งนิดเดียว ให้นักเรียนปฏิบัติจนครบทุกคนสลับกันเป็นฝ่ายเสือ และฝ่ายเหยื่อ ตามเวลาที่กำหนด

ขั้นสรุป

ครูให้นักเรียนออกมาหน้าชั้นเรียนทีละคนพร้อมกับบอกให้ฟังคำสั่งและปฏิบัติตาม คือ วิ่งไปที่ตำแหน่งที่ครูกำหนด เช่น "(ชื่อนักเรียน)" วิ่งไปที่ประตูห้องเรียน ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการเล่นเกม
2. สังเกตจากการทบทวนแบบฝึกหัดเรื่องการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง ได้ถูกต้อง

2 ใน 3 ข้อ

แบบฝึกทักษะทางการฟัง แผนที่ 11

การปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง (หยิบและใส่)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง คือ "หยิบและใส่" ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

การปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง คือ "หยิบ และใส่"

อุปกรณ์

- | | | |
|---|---|-----|
| 1. แก้วน้ำพลาสติก | 4 | ใบ |
| 2. ถ้วยพลาสติก | 4 | ใบ |
| 3. จานพลาสติก | 4 | ใบ |
| 4. ช้อน | 4 | คัน |
| 5. ส้อม | 4 | คัน |
| 6. กล่อง | 1 | ใบ |
| 7. ตะกร้าพลาสติกขนาดกลาง | 8 | ใบ |
| 8. กระป๋อง | 1 | ใบ |
| 9. นกหวีด | 1 | อัน |
| 10. แบบฝึกหัดเรื่องการปฏิบัติตามคำสั่งชุดที่ 11 จำนวน 3 ข้อ | | |

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคนพร้อมกับหยิบของเข้ามาให้นักเรียนดูทีละ 1 อย่าง พร้อมกับถามนักเรียนว่าอะไร ให้ตอบพร้อม ๆ กันทุกคนคือ ถ้วย แก้ว จาน ช้อน ส้อม ครูกล่าวชมเชยเมื่อนักเรียนตอบถูกต้อง ถ้าตอบผิดครูบอกให้ทราบ

ขั้นสอน

1. ครูนำของใช้วางบนโต๊ะด้านหน้าชั้นเรียน คือ แก้ว ถ้วย จาน ช้อน ส้อม และกล่องใบใหญ่ 1 ใบ ต่อจากนั้นครูสาธิตการปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่งให้นักเรียนดูพร้อมกับพูดว่า "ครูหยิบแก้วใส่กล่องจนครบจำนวนของใช้ที่วางอยู่บนโต๊ะ"

2. ครูให้นักเรียนออกมาปฏิบัติตามคำสั่งหน้าชั้นเรียนทีละคนคือหยิบของใช้ใส่กล่องตามคำสั่ง เช่น "(ชื่อนักเรียน) หยิบแก้วใส่กล่อง" ให้ปฏิบัติจนครบทุกคน ถ้าปฏิบัติได้ถูกต้องครูกล่าวชมเชย และถ้าไม่ถูกต้องครูปฏิบัติให้นักเรียนปฏิบัติตามให้ถูกต้อง

3. ครูให้นักเรียนเล่นเกมหยิบเปลี่ยนวัตถุให้เด็กรับเป็นรูปวงกลม มีตะกร้าวางอยู่ด้านหน้าของแต่ละคน ๆ ละ 1 ใบ ครูอธิบายวิธีเล่นและสาธิตการเล่นให้นักเรียนดู คือ ให้นักเรียนที่เริ่มต้นคนแรกส่งกระป๋องใส่สิ่งของต่าง ๆ คือ แก้ว ถ้วย จาน ช้อน ส้อม ให้เพื่อนต่อ ๆ กันไปเรื่อย ๆ ตามจังหวะครู เป่านกหวีดซ้ำ ๆ ถ้าครูหยุดเป่านกหวีดให้นักเรียนหยุดส่งกระป๋องของใช้ให้เพื่อน ถ้ากระป๋องของใช้อยู่ที่ใครให้คนนั้นฟังคำสั่งจากครูทีละคน เช่น "(ชื่อนักเรียน) หยิบช้อนใส่ตะกร้า" คุยนำช้อนมาใส่ตะกร้าที่อยู่ด้านหน้าของตนเองตามคำสั่งจนครบทุกคนตามเวลาที่กำหนด

ขั้นสรุป

ครูนำของใช้ต่าง ๆ มาวางด้านหน้าชั้นเรียน คือ ช้อน ชาม ถ้วย จาน และตะกร้า พร้อมกับให้นักเรียนฟัง คำสั่ง และออกมาปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง ทีละคน คือ "หยิบจานใส่ตะกร้า" และของใช้อื่น ๆ จนครบทุกคนตามที่ครูกำหนด

ชั้นประถมศึกษา

1. สังเกตจากการเล่นเกม
2. สังเกตจากการทบทวนแบบฝึกหัดเรื่องการปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง จากสถานการณ์จริงได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ข้อ

แบบฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 12

การปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง (จับและปา)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง คือ "จับและปา" ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

การปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง คือ "จับและปา"

อุปกรณ์

1. ลูกเทนนิสที่นำมาตกแต่งเป็นรูปดาวหาง 4 ลูก
2. ลูกเทนนิส 3 ลูก
3. ลูกบอล 1 ลูก
4. ลูกโป่งสีต่าง ๆ คือ สีแดง สีเขียว สีส้ม สีชมพู สีเหลือง สีม่วง สีขาว สีฟ้า 8 ลูก
5. ไม้พลองสี 1 ไม้
6. ราวแขวนลูกโป่ง
7. กล้อง 1 ใบ
8. ผ้าคลุมกล้อง 1 ผืน
9. กลอง 1 ใบ
10. กระดาษเทป 1 ม้วน
11. แบบฝึกหัดเรื่องการปฏิบัติตามคำสั่งชุดที่ 12 โดยปฏิบัติจากสถานการณ์จริง

จำนวน 3 ข้อ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคนพร้อมนำกล่องใส่ลูกโป่งหลาย ๆ สี โดยมีคำคมบิคาไว้มาให้ให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนใช้มือคลำในกล่องที่มีคำคมทีละคนจนครบทุกคน ต่อจากนั้นครูถามนักเรียนว่าในกล่องมีอะไร ให้นักเรียนตอบพร้อม ๆ กันทุกคน คือ ลูกโป่ง ถ้าตอบถูกต้อง ครูกล่าวชมเชยหรือถ้าตอบผิดครูบอกาให้ทราบ

ขั้นสอน

1. ครูหยิบลูกโป่งมาให้ให้นักเรียนดูทีละลูก พร้อมกับบอกชื่อสีของลูกโป่ง คือ สีแดง สีเขียว สีเหลือง สีม่วง สีขาว สีฟ้า สีชมพู สีส้ม ต่อจากนั้นครูสาธิตการปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง โดยพูดว่า "ครูจับลูกโป่งแล้วปา" ถ้าครูปาไปด้านหลังใครให้คนนั้นหยิบลูกโป่งที่ครูบาถือไว้ว่ามีอยู่ครบผู้ใดจนครบจำนวนนักเรียนทุกคน เมื่อเสร็จแล้วให้เด็กนำลูกโป่งไปส่งในกล่อง
2. ครูให้นักเรียนนั่งเป็นรูปแถวหน้ากระดาน 2 แถว แถวละ 4 คน หันหน้าเข้าหากันในระยะห่างพอประมาณต่อจากนั้น ให้นักเรียนฟังคำสั่งและปฏิบัติตามทีละคน คือ จับลูกโป่งที่ครูส่งให้ แล้วปาไปให้เพื่อนที่อยู่แถวตรงข้ามกับตนเองสลับกันในแต่ละครั้ง เช่น "(ชื่อนักเรียน) จับลูกโป่ง แล้วปาให้เพื่อน" ให้นักเรียนครบทุกคน
3. ให้นักเล่นเกมดาวหางโดยให้นักเรียนยืนเป็นรูปแถวตอน 1 แถว แล้วครูอธิบายวิธีการเล่นและสาธิตการเล่นให้นักเรียนดู คือ ผู้ที่เล่นเป็นคนแรก ให้ออกมายืนในช่องสี่เหลี่ยมที่ครูติดด้วยกระดาษเทป พร้อมกับฟังสัญญาณครูตีกลองดัง ๆ 2 ครั้ง ให้นักเรียนฟังคำสั่งและปฏิบัติตามทีละคน โดยครูถือลูกเทนนิสที่ตกแต่งเป็นดาวหางสายไปมาช้า ๆ แล้วบอกาให้นักเรียนจับลูกเทนนิสที่ตกแต่งเป็นดาวหาง แล้วปาให้ถูกลูกโป่งสีต่าง ๆ ที่แขวนไว้มีสีแดง สีเหลือง สีเขียว เช่น "(ชื่อนักเรียน) จับดาวหางแล้วปาลูกโป่งสีแดง" ถ้าปามาไม่ถูกลูกโป่ง ครูบอกาให้ปาอีกครั้งในรอบต่อไปให้นักเรียนครบทุกคน

ขั้นสรุป

ครูให้นักเรียนยืนเข้าแถวหน้ากระดานหลังห้องเรียน เพื่อฟังคำสั่งและปฏิบัติตามทีละคน โดยครูถือลูกเทนนิสสายไหมมาช้า ๆ เพื่อให้นักเรียนจับแล้วปาหุนจำลองรูปสัตว์ เช่น "(ชื่อนักเรียน) จับลูกเทนนิสแล้วปาหุนจำลองรูปหมู" ให้นักปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการเล่นเกม
2. สังเกตจากการทบทวนแบบฝึกหัดเรื่องการปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง จากสถานการณ์จริงได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ข้อ

แผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 13

การปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง (เดินและนั่ง)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง โดยใช้คำว่า "เดินและนั่ง" ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

การปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง คือ "เดินและนั่ง"

อุปกรณ์

1. หุ่นจำลองรูปสัตว์ ต่าง ๆ คือ แมว ช้าง เบ็ด หมา หมู ม้า เสือ 16 8 ตัว
2. ก้อนพลาสติก 1 ใบ
3. แก้วตักแต่งเป็นรูปสัตว์ต่าง ๆ คือ แมว ช้าง เบ็ด หมา หมู ม้า เสือ 16 8 ตัว
4. แก้วอี 1 ตัว
5. ม้านั่ง 1 ตัว
6. วิชชุเทพ 1 เครื่อง
7. เทปเพลงชุดพระอาทิตย์ยิ้มแฉ่ง 1 ม้วน
8. เครื่องดนตรีประเภทเขย่า คือ ทับมารีน ลูกกระพรวน 8 อัน
9. กลอง 1 ใบ
10. แบบฝึกหัดเรื่องการปฏิบัติตามคำสั่งชุดที่ 13 จำนวน 3 ชุด

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคนพร้อมกับหยิบกล่องพลาสติกที่ใส่หุ่นจำลองรูปสัตว์ต่าง ๆ มาขยำให้นักเรียนฟังทีละคนแล้วถามนักเรียนว่าครอยากรู้บ้างว่ากล่องนี้มีอะไรซ่อนอยู่หรือไม่ เมื่อ นักเรียนรู้มือขึ้นแล้ว ครูนำสัตว์ต่าง ๆ ที่อยู่ในกล่องมาให้นักเรียนดูทีละ 1 ตัว คือ แมว ช้าง เป็ด หมู หนู กล้วย ปลา บู

ขั้นสอน

1. ครูนำเก้าอี้และม้านั่งมาวางเรียงหน้าชั้นเรียน 2 ตัว แล้วให้นักเรียนดู ครูสาธิต การปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง ทีละ 1 อย่าง โดยเดินไปนั่งบนเก้าอี้หรือม้านั่งตามคำสั่งพร้อมกับ พูดว่า "ครูเดินไปนั่งบนเก้าอี้" ต่อจากนั้นครูให้นักเรียนฟังคำสั่งและปฏิบัติตามทีละคนโดยเดินไป นั่งบนเก้าอี้หรือม้านั่งที่อยู่ด้านหน้า เช่น "(ชื่อนักเรียน) เดินไปนั่งบนเก้าอี้" ให้นักเรียนตอบ ทุกคน ครูกล่าวชมเชยเมื่อเด็กปฏิบัติได้ถูกต้อง ถ้ากรณีเด็กปฏิบัติไม่ถูกต้อง ครูบอกให้นักเรียนปฏิบัติตาม แบบครูที่ถูกต้อง

2. ครูให้นักเรียนเล่นเกมเก้าอี้หรรษา โดยให้นักเรียนเป็นแถวหน้ากระดาน แล้วนำเก้าอี้ ที่ตกแต่งเป็นรูปสัตว์ต่าง ๆ มาวางเป็นรูปวงกลมด้านหน้าของนักเรียน ครูอธิบายวิธีเล่น และ สาธิตการเล่นให้นักเรียนดู คือ ครูเปิดเทปเพลงจากวิทยุ พร้อมกับให้นักเรียนเขย่าเครื่องดนตรี ตามจังหวะเพลงพอครูปิดวิทยุเทปพร้อมกับตีกลอง ดัง ๆ 2 ครั้ง ให้นักเรียนเขย่าเครื่องดนตรีแล้ว นามาวางด้านหน้าของตนเอง ต่อจากนั้นให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่งทีละคน คือเดินไปนั่งบนเก้าอี้ รูปสัตว์ต่าง ๆ ที่วางตั้งเป็นรูปวงกลมตามคำสั่ง เช่น "(ชื่อนักเรียน)เดินไปนั่งบนเก้าอี้รูปหมา" ให้นักเรียนตอบทุกคนตามเวลาที่กำหนด

ขั้นสรุป

ครูนำเก้าอี้และม้านั่งมาวางด้านหน้าชั้นเรียนพร้อมกับให้นักเรียนฟังคำสั่งและปฏิบัติตาม ทีละคน คือ เรียกชื่อใครให้คนนั้นเดินมานั่งบนเก้าอี้หรือม้านั่ง เช่น "(ชื่อนักเรียน) เดินไปนั่งบน เก้าอี้" ให้นักเรียนตอบทุกคน

ชั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการเล่นเกม
2. สังเกตจากการทบทวนฝึกหัดเรื่องการนับติดตามคำสั่ง 2 คำสั่ง จากสถานการณ์จริง

ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ข้อ

แผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 14

การปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง (กินและดื่ม)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง โดยใช้คำว่า "กินและดื่ม" ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

การปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง คือ "กินและดื่ม"

อุปกรณ์

1. อาหารต่าง ๆ คือ ข้าวสวย ไข่ทอด ไข่ทอด ขนมปัง ขนมเค้ก วนั ผรั่ง ชมพู่
นม น้ำ น้ำหวาน
2. โต๊ะ 2 ตัว
3. เทปเพลงสำหรับเด็กชุดพระอาทิตย์ยิ้มแฉ่ง 1 ม้วน
4. นกหวีด 1 อัน
5. แบบฝึกหัดเรื่องการปฏิบัติตามคำสั่งชุดที่ 14 จำนวน 3 ข้อ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคนพร้อมกับนำอาหารมาให้นักเรียนดูทีละ 1 อย่าง คือ ข้าวสวย ไข่ทอด ชมพู่ น้ำ นม พร้อมกับบอกชื่ออาหารให้นักเรียนทราบ

ขั้นตอน

1. ครูให้นักเรียนนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลม นำอาหารมาวางบนโต๊ะ โดยแยกเป็น 2 โต๊ะ คือโต๊ะที่ 1 วางอาหารสำหรับกินและโต๊ะที่ 2 วางอาหารสำหรับดื่ม มี ข้าวสวย ไข่ทอด ขนม น้ำ แม ครูสาธิตการปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง ให้นักเรียนดูพร้อมกับพูดว่า "ครูกินข้าวแล้ว ไปดื่มน้ำ" ปฏิบัติให้เด็กดูโดยสลับอาหารแต่ละครั้งไม่ให้ซ้ำกันแล้วให้เด็กปฏิบัติตามคำสั่งครูทีละคน เช่น "(ชื่อนักเรียน) กินไข่ทอดแล้วไปดื่มน้ำ" ปฏิบัติจนครบทุกคน

2. ครูให้เด็กเล่นเกมวันรึบแรงๆโดยให้เด็กนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลมแล้วนำขนมเค้ก และ น้ำหวาน วางบนโต๊ะที่อยู่ระหว่างกลางของครึ่งวงกลมครูอธิบายวิธีเล่น และสาธิตการเล่นให้นักเรียนดูคือให้เด็กจับมือเพื่อนที่นั่งอยู่ด้านซ้าย และด้านขวา พร้อมกับโยกตัวตามจังหวะเพลงที่ครูเปิดวิทยุเทป พอครูปิดวิทยุเทป พร้อมกับเป่านกหวีดดัง ๆ 2 ครั้ง ให้นักเรียนหยุดโยกตัวพร้อมกับปล่อยมือที่จับเพื่อนทั้งสองมือแล้วฟังคำสั่งให้ปฏิบัติตามทีละคน เช่น "(ชื่อนักเรียน) กินขนมเค้กแล้ว ดื่มน้ำหวานที่อยู่บนโต๊ะ" ให้ปฏิบัติจนครบทุกคนตามเวลาที่กำหนด

ขั้นสรุป

ครูนำน้ำหวานมาวางบนโต๊ะนักเรียนคนละ 1 แก้ว พร้อมกับวัน คนละ 1 ถ้วย (ถ้วยเล็ก) ต่อจากนั้นให้ปฏิบัติตามคำสั่งทีละคน เช่น "(ชื่อนักเรียน) กินวันแล้วไปดื่มน้ำหวาน" ให้ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการเล่นเกม
 2. สังเกตจากการทบทวนฝึกหัดเรื่องการปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง จากสถานการณ์จริง
- ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ข้อ

แผนฝึกทักษะทางการฟัง แผนที่ 15

การปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง (ยืนและวิ่ง)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง โดยใช้คำว่า "ยืนและวิ่ง" ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

การปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง คือ "ยืนและวิ่ง"

อุปกรณ์

1. ธงสีต่าง ๆ คือ สีแดง สีเขียว สีเหลือง สีชมพู สีม่วง สีขาว สีส้ม สีฟ้า 8 ธง
2. ที่คาดศีรษะรูปลิง 8 อัน
3. แผ่นแปะรูปสีเหลี่ยม 8 อัน
4. กลอง 1 ใบ
5. แก้วน้ำ 1 ตัว
6. แบบฝึกหัดเรื่องการปฏิบัติตามคำสั่งชุดที่ 15 จำนวน 3 ชุด

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคนพร้อมกับหยิบธงขึ้นมาโบกไปมาช้า ๆ แล้วถามนักเรียนว่าอะไร ถ้านักเรียนตอบถูกต้องครูกล่าวชมเชย ถ้าตอบผิดครูบอกให้ทราบ

ขั้นสอน

1. ครูนำธงแจกให้เด็กยืนถือเป็นรูปแถวหน้ากระดานคนละ 1 ธง คือ สีแดง สีเขียว สีเหลือง สีชมพู สีม่วง สีขาว สีส้ม สีฟ้า ต่อจากนั้นให้ดูครูสาธิตการปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่งโดยครูพูดว่าครูยืนแล้ววิ่งไปที่ธงสีฟ้า ที่นักเรียนคนใดคนหนึ่งถืออยู่ปฏิบัติจนครบธงทุกสีต่อจากนั้นให้นักเรียนนั่งถือธงเป็นรูปวงกลมเพื่อปฏิบัติตามคำสั่งทีละคน เช่น "(ชื่อนักเรียน) ยืนแล้ววิ่งไปที่ธงสีฟ้าของเพื่อน" ให้ปฏิบัติจนครบทุกคน

2. ครูให้เด็กเล่นเกมสิงขงขงโดยให้นักเรียนยืนเป็นรูปแถวตอน 1 แถวพร้อมกับแจกที่คาดศีรษะรูปสิงขงให้คาดศีรษะของตนเอง คนละ 1 อัน แล้วครูอธิบายวิธีการเล่นและสาธิต การเล่นให้นักเรียนดู โดยครูนำธงสีต่าง ๆ มาปักไว้บนแผ่นโคมเป็นรูปแถวหน้ากระดาน 2 แถว ๆ ละ 4 ธง ในแต่ละแถวมีระยะห่างพอประมาณ คือ แถวแรกมีธงสีแดงสีเหลือง สีม่วง และสีชมพู ส่วนแถวตรงข้ามมีธงสีส้ม สีฟ้า สีขาว และสีเขียว แล้วให้ฟังเสียงครูตีกลองดัง ๆ 2 ครั้ง พร้อมกับฟังคำสั่ง และปฏิบัติตามทีละคน โดยให้นักเรียนที่ยืนอยู่หัวแถวเริ่มปฏิบัติเป็นคนแรก แล้วครูพูดว่า เช่น "(ชื่อนักเรียน) ยืนที่ธงสีแดงแล้ววิ่งไปที่ธงสีฟ้า" ให้ปฏิบัติจนครบทุกคนตามเวลาที่กำหนด

ขั้นสรุป

ครูให้นักเรียนนั่งแถวหน้ากระดาน 1 แถว แล้วนำธงสีฟ้ามาปักบนโคมสีเหลี่ยมหน้าชั้นเรียน 1 ธง ต่อจากนั้นให้ฟังคำสั่งแล้วปฏิบัติทีละคนโดยเรียกชื่อใครที่คนนั้นฟังคำสั่ง เช่น "(ชื่อนักเรียน) ยืนขึ้นแล้ววิ่งไปที่ธงสีฟ้า" ปฏิบัติจนครบทุกคน

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการเล่นเกม
 2. สังเกตจากการทบทวนฝึกหัดเรื่องการปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง จากสถานการณ์จริง
- ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ข้อ

คู่มือการใช้เกมฝึกทักษะทางการฟัง

ลักษณะทั่วไปของเกม

เนื้อหาของเกมฝึกทักษะทางการฟังมีทั้งหมด 15 เกม คือ

1. เกมหยิบบอลหลากสี
2. เกมหมวดวิเศษ
3. เกมสัมผัสจับไว้
4. เกมสัตว์น้อยหรรษา
5. เกมเดินวิบาก
6. เกมสลับสับเปลี่ยน
7. เกมผลไม้แฟนซี
8. เกมหนูน้อยจอมพลัง
9. เกมโดนัทลอยฟ้า
10. เกมเสือล่าเหยื่อ
11. เกมหยิบเมล็ดเพลิน
12. เกมดาวหาง
13. เกมเก้าอี้หรรษา
14. เกมวันเรีบเร่ง
15. เกมสิ่งชิงธง

ความมุ่งหมายของเกม

เกมนี้ออกแบบขึ้นเพื่อฝึกทักษะทางการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับก่อนวัยเรียน

เวลาที่ใช้

เกมแต่ละเกมใช้เวลาในการเล่นประมาณ 10 - 15 นาที

วิธีการเล่นเกม

1. จัดสภาพห้องหรือสถานที่ที่ทำกิจกรรมไว้ให้พร้อม
2. เตรียมเกมที่จะให้นักเรียนเล่นอย่างถูกต้อง และเหมาะสม
3. อธิบาย และสาธิตการเล่นเกมให้นักเรียนเกิดความเข้าใจ
4. จัดเกมที่เตรียมไว้ให้นักเรียนเล่น
5. ให้นักเรียนช่วยกันเก็บอุปกรณ์ เมื่อเล่นเกมเสร็จแล้วให้เรียบร้อย

ชื่อเกม หีบبولหลากสี

เกมประกอบแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 1



วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนใช้ประสาทสัมผัสระหว่างมือกับสายตา
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่งได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

1. ลูกบอลสีต่าง ๆ คือ สีแดง สีเขียว สีชมพู สีส้ม สีเหลือง สีฟ้า สีขาว 16 ลูก
2. ตะกร้าทรงสูง 1 ใบ
3. ถุงผ้า 1 ใบ
4. กลอง 1 ใบ
5. นกหวีด 1 อัน

เวลาที่ใช้ 10 - 15 นาที

กติกาการเล่น

1. ครูให้นักเรียนนั่งเป็นรูปวงกลม
2. ครูให้นักเรียนที่เริ่มปฏิบัติเป็นคนแรกถือตะกร้าใส่ลูกบอลหลากสีส่งให้เพื่อนตาม

จังหวะครูตีกลอง

3. เมื่อครูหยุดตีกลองพร้อมกับเป่านกหวีดดัง ๆ 2 ครั้ง ให้นักหยุดส่งตะกร้าลูกบอลให้เพื่อน ถ้าตะกร้าใส่ลูกบอลอยู่กับใครให้คนนั้นฟังคำสั่ง 1 คำสั่ง จากครูทีละคน เช่น "(เพื่อนนักเรียน) หยิบลูกบอลสีแดง" ต่อจากนั้นครูนำลูกบอลที่นักเรียนมาส่งผ้าของครู
4. ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นจนครบทุกคนตามเวลาที่กำหนด
5. เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นถามแล้วให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ที่เรียบร้อย

ชื่อเกม หมวกวิเศษ

เกมประกอบแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 2



วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนใช้ประสาทสัมผัสระหว่างมือกับสายตา
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง 1 ได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

1. หมวกบาใหญ่	1	ใบ
2. เสื้อยืดคอกลม	4	ตัว
3. กางเกงขาสั้นเอวยืด	4	ตัว
4. ถุงเท้า	2	คู่
5. หมวกาบเล็ก	4	ใบ
6. วิทยุเทป	1	เครื่อง
7. เทปเพลงสำหรับเด็กชุดพระอาทิตย์ยิ้มแฉ่ง	1	ม้วน

เวลาที่ใช้ 10 - 15 นาที

กติกาการเล่น

1. ครูให้นักเรียนนั่งเป็นรูปวงกลม
2. ครูให้นักเรียนที่เริ่มปฏิบัติเป็นคนแรกถือหมวกบาใหญ่ภายในหมวก มี เสื้อ กางเกง ถุงเท้า หมวก ส่งให้เพื่อนตามจังหวะเพลงที่ครูเปิดวิทยุเทป
3. เมื่อครูปิดวิทยุเทปให้หยุดส่งหมวกบาใหญ่ให้เพื่อนถ้าหมวกอยู่ที่ใครให้คนนั้นฟังคำสั่ง 1 คำสั่งจากครูทีละคนเช่น "(ชื่อนักเรียน) าสเสื้อ" ต่อจากนั้นให้นักเรียนหยิบเสื้อที่อยู่บนหมวกบาใหญ่มาสวมคำสั่งทีละคน
4. ครูดำเนินกิจกรรมจนครบทุกคนตามเวลาที่กำหนด
5. เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นเกมนักเรียนเก็บอุปกรณ์ที่เรียบร้อย

ชื่อเกม สัมผัสจับาวัว

เกมประกอบแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 3



วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนเข้าใจประสาทสัมผัสระหว่างมือกับสายตา
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง 1 ได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

- | | | |
|---------------------|---|-----|
| 1. กล้องพลาสติก | 1 | ใบ |
| 2. ตุ๊กตาจำลองรูปคน | 8 | คน |
| 3. นกหวีด | 1 | อัน |

เวลาที่ใช้ 10 - 15 นาที

กติกาการเล่น

1. ครูให้นักเรียนนั่งเป็นรูปแถวหน้ากระดาน
 2. ครูให้นักเรียนหยิบตุ๊กตาจากในกล่องคนละ 1 คน แล้วให้ฟังสัญญาณเสียงนกหวีดดัง ๆ 2 ครั้ง เพื่อเตรียมพร้อมที่จะฟังคำสั่งจากครูทีละคน เช่น "(ชื่อนักเรียน) จับ ขา"
- ให้ออกมาปฏิบัติให้เพื่อนดูหน้าแถว โดยการจับขาของตุ๊กตา
3. ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นจนครบทุกคนตามเวลาที่กำหนด
 4. เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นแล้วให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

ชื่อเกม สัตว์น้อยหรรษา

เกมประกอบแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 4



วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนใช้ประสาทสัมผัสระหว่างมือกับสายตา
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนนับได้ตามคำสั่ง 1 คำสั่ง ได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

1. กาละมังพลาสติกขนาดใหญ่ 1 ใบ
2. ไม้อัดขนาดกว้าง 8" ยาว 25" 1 อัน
3. ฟันจำลองรูปสัตว์ต่าง ๆ คือ หมา หมู ช้าง 6 ตัว
4. ไร้ตะ 1 ตัว
5. ตะกร้า 1 ใบ
6. น้ำเบส่าพอประมาณสำหรับใส่ในกาละมัง
7. ลูกเทนนิส 5 ลูก
8. นกหวีด 1 อัน
9. กระดาษเทปสีแดง 1 ม้วน

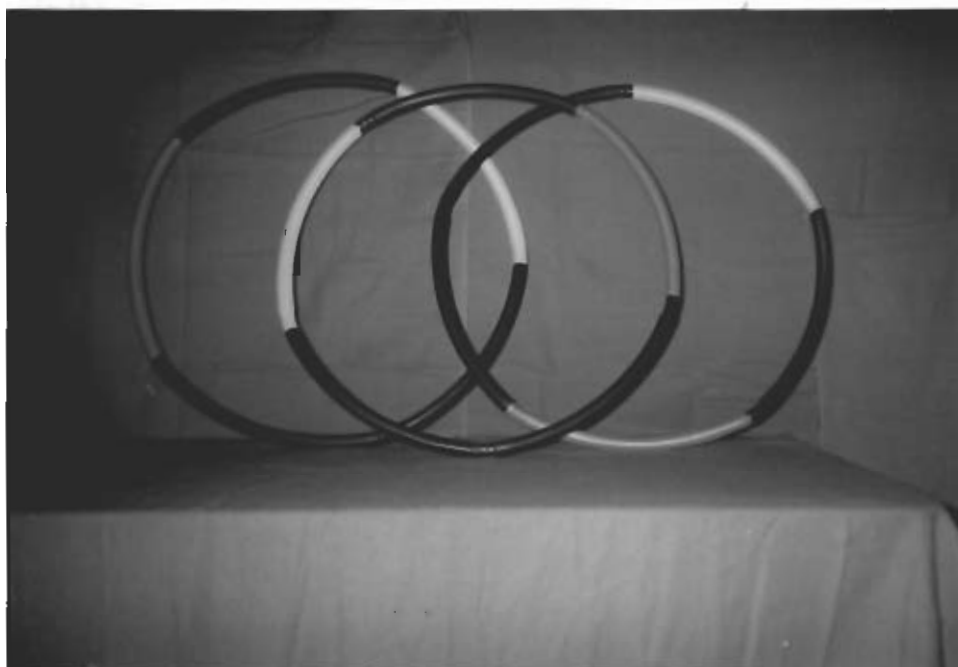
เวลาที่ใช้ 10 - 15 นาที

กติกาการเล่น

1. ครูให้นักเรียนยืนเป็นรูปแถวตอนเรียงหนึ่ง
2. ครูนำกาละมังพร้อมกับสำน้ำ ประมาณครึ่งกาละมังมาตั้งบนไร้ตะ แล้วนำไม้อัดมาพาดระหว่างกลางขอบกาละมัง ต่อจากนั้นนำฟันจำลองมาวางบนไม้อัด ที่ละตัว คือ หมา หมู ช้าง
3. ครูให้นักเรียนที่ยืนเป็นรูปแถวตอนคนแรกฟังเสียงครูเป่านกหวีดดัง ๆ ประมาณ 2 ครั้ง ให้นักเรียนลูกเทนนิสในตะกร้าแล้วยืนตรงตำแหน่งที่ครูกำหนด โดยติดกระดาษเทปสีแดงเป็นสัญลักษณ์ พร้อมกับฟังคำสั่ง 1 คำสั่ง จากครู ที่ละคนเช่น "(ชื่อนักเรียน) ไป หมู" ถ้าขาดก้านกาละมังครูกล่าวชมเชยถ้าไม่ตกลงานนี้ครูให้ทำอีกครั้งในรอบต่อไป
4. ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นจนครบทุกคนตามเวลาที่กำหนด
5. เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นถามแล้วให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

ชื่อเกม เดินเวียนก

เกมประกอบแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 5



วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนใช้ประสาทสัมผัสระหว่างมือกับสายตา
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง ได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

1. ห่วงวงกลมขนาดาณที่มีสีต่าง ๆ คือสีแดง สีเขียว สีเหลือง สีฟ้า สีชมพู 8 ห่วง
2. วิทยุเทป 1 เครื่อง
3. เทปเพลงสำหรับเด็กชุดพระอาทิตย์ยิ้มแฉ่ง 1 ม้วน
4. ขอสัก 1 แท่ง

เวลาที่ใช้ 10 - 15 นาที

กติกาการเล่น

1. ครูให้นักเรียนยืนในห่วงวงกลมคนละ 1 ห่วง เป็นรูปแถวหน้ากระดาน
2. ครูให้นักเรียนฟังคำสั่ง 1 คำสั่งทีละคนโดยครูเรียกชื่ออาคราให้คนนั้นเดินในห่วงตามจังหวะเพลงที่ครูเปิดวิทยุเทป ถ้าครูปิดวิทยุเทปให้หยุดเดิน เช่น (ชื่อนักเรียนเดินไปที่เส้นตรงสีแดง)
3. ให้นักเรียนสลับกันปฏิบัติตามคำสั่ง ซึ่งแต่ละคนจะยืนอยู่ตำแหน่งที่ต่างกันหรือเหมือนกัน ขึ้นอยู่กับเพลงที่ครูเปิดให้เดินตามจังหวะ ถ้าครูปิดวิทยุเทปให้หยุดเดิน
4. นักเรียนคนไหนเดินถึงเส้นชัยที่ครูขีดเส้นสีแดงก่อนครูกล่าวชมเชย "เก่งมาก" ถ้าใครถึงช้าครูกล่าวชมเชยรองลงมา "เก่งนิดเดียว"
5. ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นจนครบทุกคนตามเวลาครูกำหนด
6. เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นแล้วให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

ชื่อเกม สลับสับเปลี่ยน

เกมประกอบแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 6



วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนใช้ประสาทสัมผัสระหว่างมือกับสายตา
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง 1 ได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

- | | | |
|---|---|---------|
| 1. แก้ว | 2 | ตัว |
| 2. ม้านั่ง | 2 | ตัว |
| 3. วิทยุเทป | 1 | เครื่อง |
| 4. เทปเพลงสำหรับเด็กชุดพระอาทิตย์ยิ้มแฉ่ง | 1 | ม้วน |
| 5. กลอง | 1 | ใบ |

เวลาที่ใช้ 10 - 15 นาที

กติกการเล่น

1. ครูให้นักเรียนยืนเป็นรูปวงกลมรอบแก้วและม้านั่ง
2. ครูให้นักเรียนเดินรอบแก้ว และม้านั่งตามจังหวะเพลงที่ครูเปิดจากวิทยุเทป ถ้าครูปิดวิทยุเทปและตีกลองดัง ๆ 2 ครั้ง ให้นักเรียนทุกคนหยุดเดินแล้วฟังคำสั่ง 1 คำสั่งจากครูทีละคน เช่น "(ชื่อนักเรียน) นั่งบนแก้ว" ให้นักเรียนสลับกันนั่งระหว่างแก้วและม้านั่งโดยไม่ให้ซ้ำกันในแต่ละคน
3. ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นจนครบทุกคนตามเวลาที่ครูกำหนด
4. เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นแล้วให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

ชื่อเกม ผลไม้แพนซี

เกมประกอบแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 7



วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนใช้ประสาทสัมผัสระหว่างมือกับสายตา
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง 1 ได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

1. ต้นไม้จำลองสูงประมาณ 4 ฟุต 1 ต้น
2. ผลไม้ คือ กัลลวย ส้ม ชมพู่ แอปเปิ้ล มะม่วง
3. รีบบิ้นสีเขียว 1 ม้วน
4. เครื่องดนตรีประเภทเขย่าคือ ทัมมาริน ลูกกระพรวน 8 ชิ้น
5. จาน 5 ใบ
6. วิทยุเทป 1 เครื่อง
7. เทปเพลงสำหรับเด็กชุดพระอาทิตย์ยิ้มแฉ่ง 1 ม้วน
8. กลอง 1 ใบ

เวลาที่ใช้ 10 - 15 นาที

กติกาการเล่น

1. ครูให้นักเรียนนั่งเป็นรูปวงกลมรอบต้นไม้จำลองที่มีผลไม้ต่าง ๆ แขนงอยู่ตามกิ่งไม้ คือ กัลลวย ส้ม ชมพู่ แอปเปิ้ล มะม่วง
2. ครูแจกเครื่องดนตรีประเภทเขย่าให้คนละ 1 ชิ้น คือ ทัมมาริน หรือลูกกระพรวน แล้วให้นักเรียนฟังครูเปิดเพลงจากวิทยุเทปพร้อมกับเขย่า เครื่องดนตรีตามจังหวะเพลง ถ้าครูปิดวิทยุเทปแล้วตีกลองดัง ๆ 2 ครั้ง ให้นักเรียนเขย่าเครื่องดนตรีแล้วนำมาวางด้านหน้าของตนเอง
3. เมื่อครูเรียกชื่อใครคนหนึ่งคนนั้นลุกขึ้นไปเลือกหยิบผลไม้จากต้นคนละ 1 ผล ต่อจากนั้นนำหิ้งคำสั่ง 1 คำสั่งจากครูทีละคน โดยกินผลไม้ที่เหมือนกัน กับที่ไปหยิบมาซึ่งครูบอกคำสั่งเตรียมไว้ว่าให้เช่น "(ชื่อนักเรียน) กิน กัลลวย"
4. ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นจนครบทุกคนตามเวลาที่กำหนด
5. เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นแล้วให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ที่เรียบร้อย

ชื่อเกม หุ่นน้อยจอมพลัง

เกมประกอบแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 8



วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนใช้ประสาทสัมผัสระหว่างมือกับสายตา
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง ได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

- | | | |
|--------------------|---|-------|
| 1. กระตักน้ำทรงสูง | 1 | ใบ |
| 2. แก้ว | 8 | ใบ |
| 3. หมวกกล่องรสหวาน | 6 | กล่อง |
| 4. กล่อง | 1 | ใบ |

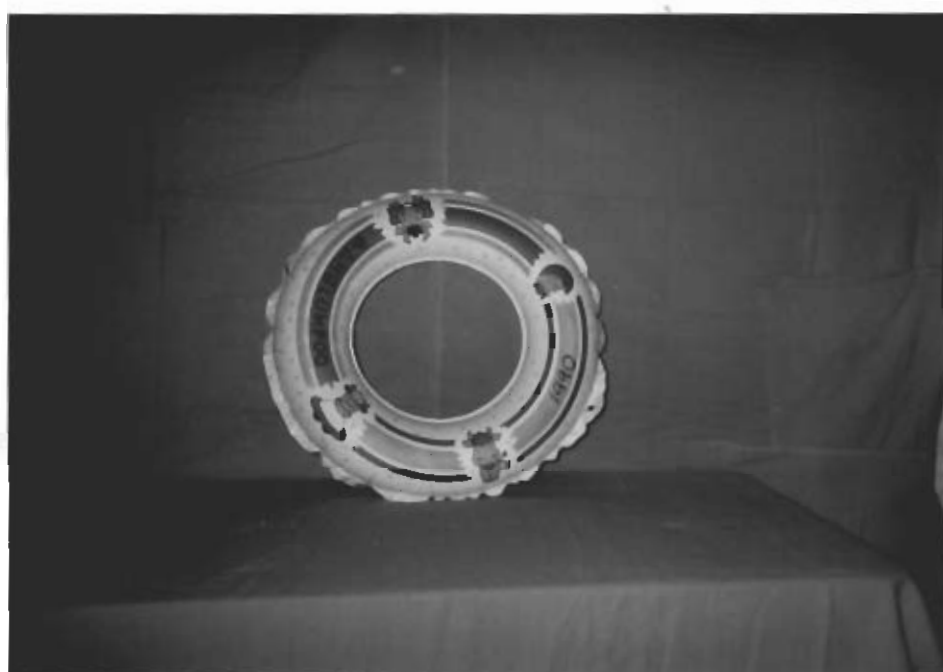
เวลาที่ใช้ 10 - 15 นาที

กติกาการเล่น

1. ครูให้นักเรียนนั่งเป็นรูปแถวหน้ากระดาน
2. ครูแจกแก้วให้นักเรียนคนละ 1 ใบ วางไว้ด้านหน้าของแต่ละคน พร้อมกับนำกระตักทรงสูงที่ใส่น้ำไว้ข้างใน วางไว้หน้าแถวของนักเรียน โดยมีระยะห่างพอประมาณ
3. ครูให้นักเรียนฟังเสียงครูตักกล่องซ่า ๆ แล้วให้ทุกคนจับมือเพื่อนที่นั่งด้านซ้าย และด้านขวาโยกตัวตามจังหวะกล่อง ถ้าครูหยุดตักกล่องให้หยุดจับมือเพื่อนเพื่อโยกตัว ต่อจากนั้นให้ฟังคำสั่ง 1 คำสั่งจากครูทีละคน เช่น "(ชื่อนักเรียน) ดื่มนม" ให้หยิบแก้วที่วางอยู่ด้านหน้าของตนเองไปเทนมจากกระตักเพื่อใส่แก้วแล้วดื่ม
4. ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นจนครบทุกคนตามเวลาที่กำหนด
5. เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นเกมส์แล้วให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

ชื่อเกม โคนัทลอยฟ้า

เกมประกอบแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 9



วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนใช้ประสาทสัมผัสระหว่างมือกับสายตา
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง ได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

- | | | |
|-------------------------|---|------|
| 1. ห่วงยางสำหรับว่ายน้ำ | 1 | ห่วง |
| 2. กลอง | 1 | ใบ |

เวลาที่ใช้ 10 - 15 นาที

กติกาการเล่น

1. ครูให้นักเรียนนั่งเป็นรูปวงกลม
2. ครูให้นักเรียนที่เริ่มปฏิบัติเป็นคนแรก ถือห่วงยางส่งให้เพื่อนตามจังหวะครูตีกลองช้า ๆ
3. ครูหยุดตีกลองให้นักเรียนถือห่วงยางโดยไม่ต้องส่งให้เพื่อนพร้อมกับฟังคำสั่ง 1 คำ
สั่งจากครูทีละคน เช่น "(ชื่อนักเรียน) ยืนบนพื้นห้อง" ต่อจากนั้นให้ยืนแล้วถือห่วงยางไว้บนมือตนเอง
4. ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นจนครบทุกคน
5. เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นเกมแล้วให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ที่เรียบร้อย

ชื่อเกม เสือล่าเหยื่อ

เกมประกอบแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 10



วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนใช้ประสาทสัมผัสระหว่างมือกับสายตา
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง ได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

1. ที่คาดศีรษะรูปไก่	4	อัน
2. ไม้หนีบรูปเสือ	4	อัน
3. กระดาษเทป	1	ม้วน
4. กลอง	1	ใบ

เวลาที่ใช้ 10 - 15 นาที

กติกาการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนเป็น 2 ฝ่าย ๆ ละ 4 คน คือเป็นเสือ 4 คน และเป็นเหยื่อ 4 คน
2. ครูให้นักเรียนยืนเป็นรูปแถวหน้ากระดานหันหน้าเข้าหากันตรงตำแหน่งที่กำหนดให้ ซึ่งแบ่งเป็น 2 ฝ่าย ในระยะห่างพอประมาณมีกระดาษเทปติดแบ่งเขตอยู่ระหว่างกลางของแต่ละฝ่าย ต่อจากนั้นให้แต่ละฝ่ายเตรียมตัวให้พร้อมคือฝ่ายเหยื่อให้ใส่ที่คาดศีรษะรูปไก่บนศีรษะ และฝ่ายเสือให้ถือไม้หนีบรูปเสือ
3. ให้นักเรียนฟังคำสั่ง 1 คำสั่ง จากครูทีละคนโดยเริ่มจากฝ่ายเสือก่อนคือให้วิ่งถือไม้หนีบรูปเสือไปหนีบฝ่ายเหยื่อที่ใส่ที่คาดศีรษะรูปไก่แล้วให้ฝ่ายไก่วิ่งหนีอย่างอิสระซึ่งครูจะตีกลองรัวเร็ว ๆ ประกอบจังหวะ ถ้าหยุดตีกลองให้ทุกฝ่ายหยุดวิ่ง ฝ่ายเสือหนีบเสือฝ่ายเหยื่อได้ ครูกล่าวชมเชยเก่งมาก เช่น "(ชื่อนักเรียน) วิ่งไปหาไก่"
4. ครูให้ทั้ง 2 ฝ่ายสลับกับกันเล่น คือ ฝ่ายเหยื่อ และเป็นฝ่ายเสือ
5. ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นจนครบทุกคนตามเวลาที่กำหนด
6. เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นแล้วให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

ชื่อเกม หยิบเพลิดเพลิน

เกมประกอบแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 11



วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนใช้ประสาทสัมผัสระหว่างมือกับสายตา
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่งให้เข้าจุกต้อง

อุปกรณ์

1. แก้วน้ำพลาสติก	4	ใบ
2. ถ้วยพลาสติก	4	ใบ
3. จานพลาสติก	4	ใบ
4. ช้อน	4	คัน
5. ส้อม	4	คัน
6. นกหวีด	1	อัน
7. กระป๋อง	1	ใบ
8. ตะกร้าพลาสติกขนาดกลาง	8	ใบ

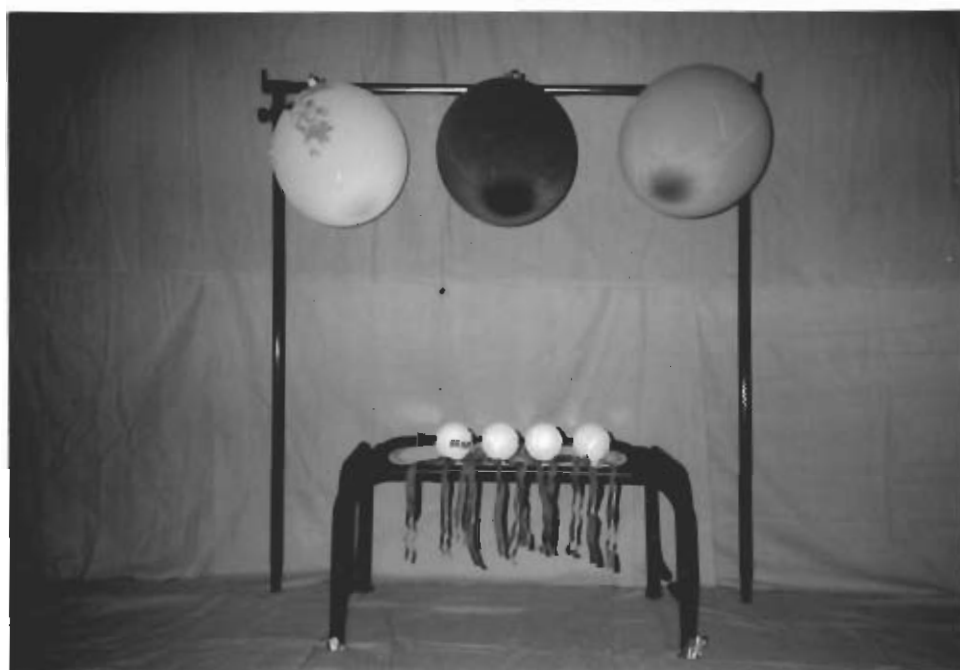
เวลาที่ใช้ 10 - 15 นาที

กติกาการเล่น

1. ครูให้นักเรียนนั่งเป็นรูปวงกลมมีตะกร้าอยู่ด้านหน้าของแต่ละคน ๗ ละ 1 ใบ
2. ครูให้นักเรียนตั้งใจฟังคำสั่งจากครู เมื่อได้ยินเสียงครูเป่านกหวีด เป็นจังหวะช้า ๆ ให้นักเรียนคนที่เริ่มต้นเป็นคนแรกส่งกระป๋องไปส่งของไว้ต่าง ๆ มี แก้ว จาน ถ้วย ช้อน ส้อม ให้นักเรียนต่อ ๆ กัน ไปเรื่อย ๆ
3. เมื่อครูหยุดเป่านกหวีดให้นักเรียนหยุดส่งกระป๋องของไว้ให้เพื่อน ถ้ากระป๋องอยู่ที่ใครให้คนนั้นฟังคำสั่ง 2 คำสั่งจากครูทีละคน เช่น "(ชื่อนักเรียน) หยิบจานใส่ตะกร้า" ต่อจากนั้น ให้นักเรียนมาใส่ตะกร้าที่วางตั้งอยู่ตรงด้านหน้าของตนเอง
4. ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นจนครบทุกคนตามเวลาที่กำหนด
5. เมื่อเสร็จสิ้นการเล่น เกมแล้วให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

ชื่อเกม เกมดาวหาง

เกมประกอบแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 12



วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนใช้ประสาทสัมผัสระหว่างมือกับสายตา
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่งให้เข้าใจถูกต้อง

อุปกรณ์

1. ลูกเทนนิสที่นำมาตกแต่งเป็นรูปดาวหาง 4 ลูก
2. ลูกโป่งสีต่าง ๆ คือสีแดง สีเหลือง สีเขียว 6 ลูก
3. โบว์หลากสี 1 ม้วน
4. ราวแขวนลูกโป่ง
5. กระดาษเทป 1 ม้วน
6. กลอง 1 ใบ

เวลาที่ใช้ 10 - 15 นาที

กติกาการเล่น

1. ครูให้นักเรียนยืนเป็นรูปแถวตอน 1 แถว
2. ครูให้นักเรียนฟังสัญญาณกลองดัง ๆ 2 ที แล้วออกมายืนในช่องสีเหลี่ยมที่ครูติดกระดาษเทปทีละคน พร้อมกับฟังคำสั่ง 2 คำสั่งจากครูและปฏิบัติตามโดยครูถือลูกเทนนิสที่ตกแต่งเป็นดาวหางสายโบมาช้า ๆ แล้วให้นักเรียนจับให้ตึง และนำมาบลูกโป่งสีต่าง ๆ ที่ผูกไว้กับราวแขวนลูกโป่งให้เคลื่อนไหวอย่างอิสระ เช่น "(ชื่อนักเรียน) จับดาวหาง (ลูกเทนนิส) แล้วบลูกโป่งสีแดง"
3. ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นจนครบทุกคนตามเวลาที่กำหนด
4. เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นแล้วให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

ชื่อเกม เก้าอี้หรรษา

เกมประกอบแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 13



วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนใช้ประสาทสัมผัสระหว่างมือกับสายตา
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่งให้เข้าใจถูกต้อง

อุปกรณ์

1. แก้วอีที่ตกแต่งเป็นรูปสัตว์ต่าง ๆ คือ แมว ช้าง เป็ด ม้า ไก่ หู เสือ หมา 8 ตัว
2. วิทยุเทป 1 เครื่อง
3. เทปเพลงสำหรับเด็กชุดพระอาทิตย์ยิ้มแฉ่ง 1 ม้วน
4. เครื่องดนตรีประเภทเขย่า คือ ทัมมารีน ลูกกระพรวน 8 อัน
5. กลอง 1 ใบ

กติกาการเล่น

1. ครูให้นักเรียนนั่งเป็นแถวหน้ากระดานโดยมีแก้วอีรูปสัตว์ต่าง ๆ วางตั้งอยู่บนพื้นห้อง เป็นรูปวงกลมมี ระยะห่างพอประมาณตรงด้านหน้าของนักเรียนแต่ละคน พร้อมกับแจกเครื่องดนตรีประเภทเขย่าคือ ทัมมารีน หรือลูกกระพรวนให้คนละ 1 อัน

2. ครูเปิดเทปเพลงจากวิทยุเทปแล้วให้นักเรียนเขย่า تامมารีนหรือลูกกระพรวนตามจังหวะเพลง ถ้าครูปิดวิทยุเทปพร้อมกับตีกลองดัง ๆ 2 ครั้ง ให้นักหยุดเขย่า เครื่องดนตรี แล้วให้นักวาดด้านหน้าของตนเองต่อจากนั้นให้นักเรียนฟังคำสั่ง 2 คำสั่ง จากครู และปฏิบัติตามทีละคนคือเดินไปนั่งบนแก้วอีรูปสัตว์ต่าง ๆ ที่วางตั้งเป็นรูปวงกลมอยู่ด้านหน้าของนักเรียน เช่น "(ชื่อนักเรียน) เดินไปนั่งบนแก้วอีรูปหมู"

3. ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นจนครบทุกคนตามเวลาที่กำหนด
4. เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นแล้วให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

ชื่อเกม วันรีบเร่ง

เกมประกอบแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 14



วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนใช้ประสาทสัมผัสระหว่างมือกับสายตา
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่งให้เข้าจากถูกต้อง

อุปกรณ์

1. ขนมหักด้วยเล็ก ๆ 8 ถ้วย
2. น้ำหวานสีแดง 8 แก้ว
3. ไข่ 2 ตัว
4. เทปเพลงสำหรับเด็กชุดชุดพระอาทิตย์ขึ้น 1 ม้วน
5. วิชูปภาพ 1 เครื่อง
6. นกหวีด 1 อัน

เวลาที่ใช้ 10 - 15 นาที

กติกาการเล่น

1. ครูให้นักเรียนนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลมโดยมีไข่วางขนมหัก และไข่วางน้ำหวาน ตั้งอยู่ระหว่างกลางของครึ่งวงกลม
2. ครูเปิดเพลงจากวิชูปภาพ ให้นักจับมือเพื่อนที่นั่งอยู่ด้านข้างซ้าย และขวาพร้อมกับ ร้องตามจังหวะเพลง พอครูปิดวิชูปภาพ พร้อมกับเป่านกหวีดดัง ๆ 2 ครั้ง ให้นักหยุดร้องตาม จังหวะเพลงแล้วฟังคำสั่ง 2 คำสั่ง จากครูแล้วปฏิบัติตามทีละคน เช่น "(ชื่อนักเรียน) กินขนมหัก แล้วดื่มน้ำหวาน"
3. ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นจนครบทุกคนตามเวลาที่กำหนด
4. เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นแล้วให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

ชื่อเกม ลิงชิงธง

เกมประกอบแผนฝึกทักษะทางการฟังแผนที่ 15



วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนใช้ประสาทสัมผัสระหว่างมือกับสายตา
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่งให้เข้าใจถูกต้อง

อุปกรณ์

1. ธงสีต่าง ๆ คือ สีแดง สีเขียว สีเหลือง สีชมพู สีม่วง สีขาว สีส้ม สีฟ้า 8 ธง
2. ที่คาดศีรษะรูปลิง 8 อัน
3. แผ่นรูปหมูสีเหลือง 8 อัน
4. กลอง 1 ใบ

เวลาที่ใช้ 10 - 15 นาที

กติกาการเล่น

1. ครูให้เด็กใส่ที่คาดศีรษะรูปลิง คนละ 1 อัน พร้อมกับให้ทุกคนยืนเป็นรูปแถวตอน 1 แถว โดยครูนำธงสีต่าง ๆ คือ สีแดง สีเขียว สีเหลือง สีชมพู สีม่วง สีขาว สีส้ม สีฟ้า มาปักไว้บนแผ่นรูปเป็นรูปแถวหน้ากระดาน 2 แถว ๆ ละ 4 ธง ใบแต่ละแถวมีระยะห่างพอประมาณ
2. ครูให้นักเรียนฟังเสียงตกลองดัง ๆ 2 ครั้ง แล้วให้ฟังคำสั่ง 2 คำสั่งจากครู ต่อจากนั้นให้ปฏิบัติตามทีละคนโดยให้ไปยืนที่ธงสีต่าง ๆ ตามคำสั่งแล้ววิ่งไปที่ธงสีต่าง ๆ ที่อยู่ตรงข้าม เช่น "(ชื่อนักเรียน) ยืนที่ธงสีแดงแล้ววิ่งไปที่ธงสีฟ้า"
3. ครูดำเนินกิจกรรมการเล่นจนครบทุกคนตามเวลาที่กำหนด
4. เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นแล้วให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

ภาคผนวก ง

คู่มือการใช้แบบฝึกหัด และแบบฝึกหัด

คู่มือการใช้แบบทดสอบความสามารถทางการฟังและแบบทดสอบ

คู่มือการใช้แบบฝึกหัด

ลักษณะทั่วไปของแบบฝึกหัด

แบบฝึกหัดชุดนี้มีจำนวน 45 ข้อ แบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบฝึกหัดเชิงรูปภาพในแต่ละข้อมีรูปภาพให้เลือกตอบ 3 รูปภาพเมื่ออยู่จำนวน 1 ภาพ ที่มีความถูกต้องตรงกับการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง มีจำนวน 30 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบฝึกหัดการปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง โดยให้ปฏิบัติจากสถานการณ์จริง มีจำนวน 15 ข้อ

ความมุ่งหมายของแบบฝึกหัด

แบบฝึกหัดชุดนี้สร้างขึ้นเพื่อประเมินทักษะในการฝึกฟังเพื่อปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง และ 2 คำสั่ง

วิธีการใช้แบบฝึกหัด

1. จัดสภาพห้อง โต๊ะ เก้าอี้ ให้ห่างกันพอสมควร
2. อธิบายวิธีการทำแบบฝึกหัดให้นักเรียนฟังอย่างชัดเจน พร้อมกับสาธิตให้นักเรียนดู
3. เตรียมอุปกรณ์ให้เหมาะสมกับสถานการณ์จริง
4. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด และกรณีที่ปฏิบัติจากสถานการณ์จริงให้ปฏิบัติทีละคน
5. เมื่อหมดเวลาให้สัญญาณเก็บแบบฝึกหัดหรือเลิกปฏิบัติจากสถานการณ์จริง
6. ตรวจแบบฝึกหัด และให้คะแนน

วิธีดำเนินการทบทวนแบบฝึกหัด

แบบฝึกหัดเพื่อปฏิบัติตามคำสั่งมี 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนฟังคำสั่งจากครูแล้วเลือกวงกลมรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง มีคำกริยา หยิบ ใส่ จับ บา เติบ นั่ง กิน ดื่ม ยืน ร้อง

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนปฏิบัติจากสถานการณ์จริง มีคำกริยา หยิบ-ใส่, จับ-บา, เติบ-นั่ง, กิน-ดื่ม, ยืน-ร้อง

การตรวจให้คะแนน

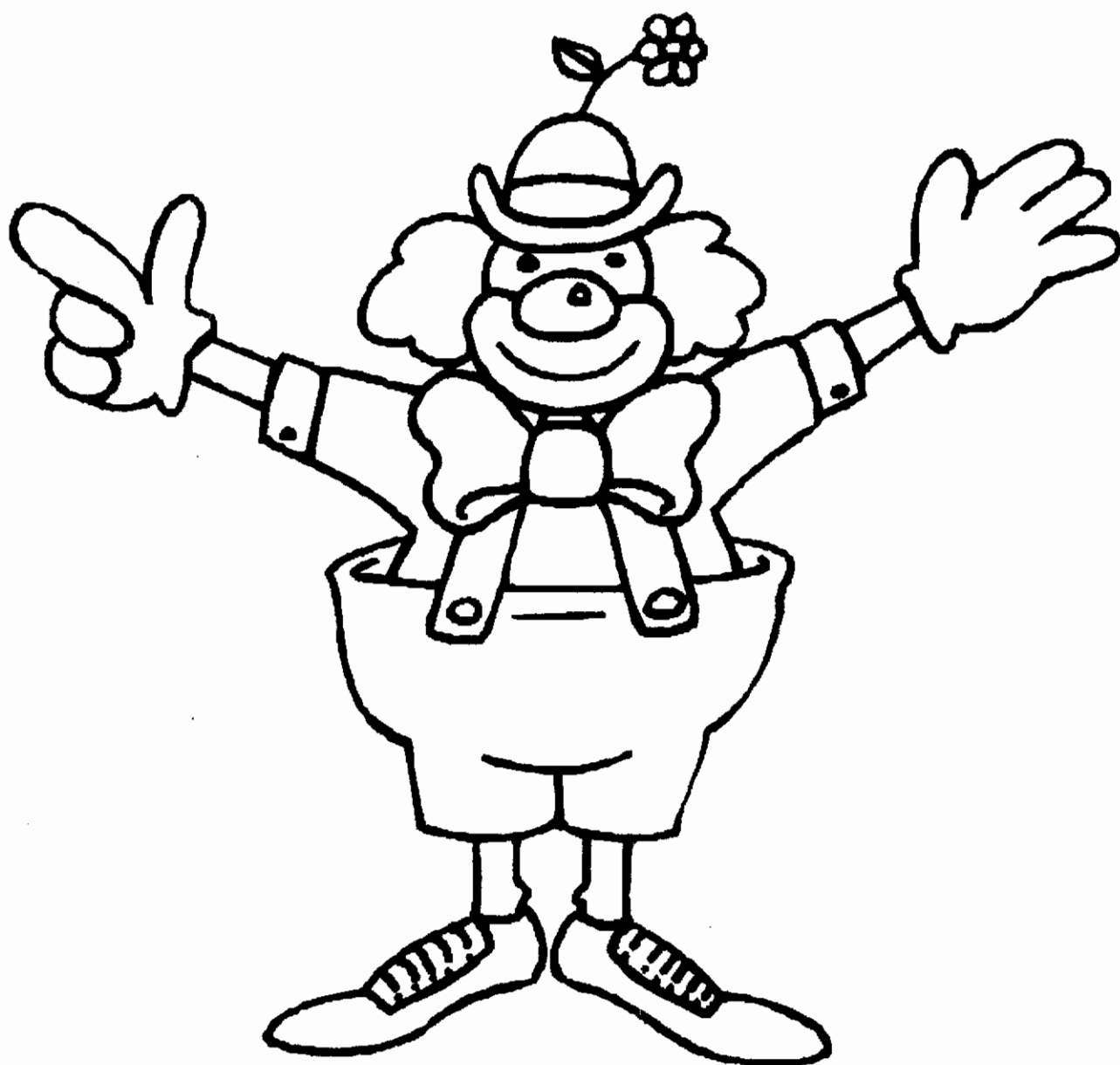
ให้คะแนนข้อที่ตอบถูก และปฏิบัติถูกต้องจากสถานการณ์จริงข้อละ 1 คะแนน

ข้อที่ตอบผิด หรือไม่ตอบ ตอบเกิน 1 คำตอบ หรือข้อที่ปฏิบัติไม่ถูกต้อง และไม่ยอมร่วมมือในการปฏิบัติจากสถานการณ์จริงให้ 0 คะแนน

แบบฝึกหัด

ชุดที่ 1

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง



ชื่อ.....

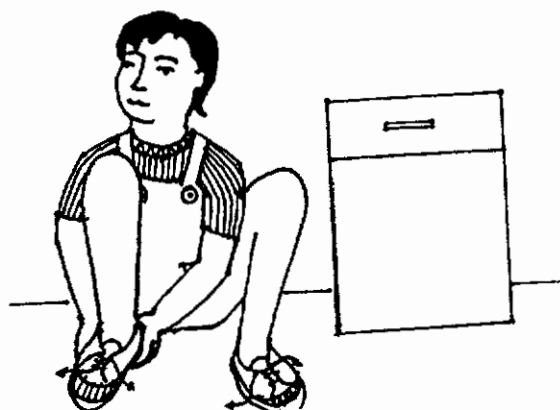


วงกลม

รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง
(หยิบ)



1. ผู้ชายหยิบรองเท้า



วงกลม

รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง
(หยิบ)



2. ผู้ชายหยิบดินสอ





รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง
(หยิบ)



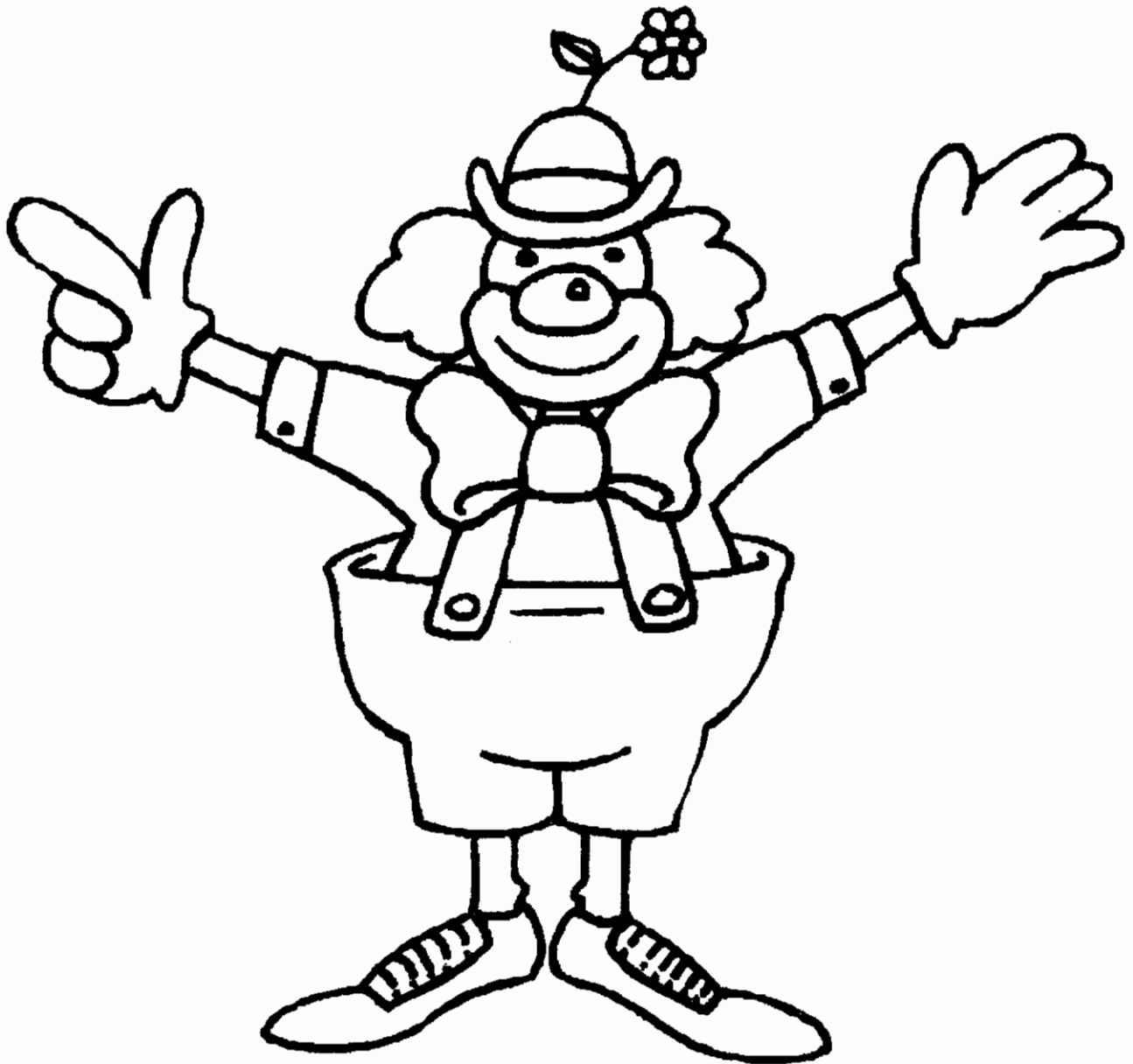
3. ผู้หญิงหยิบหมวก



แบบฝึกหัด

ชุดที่ 2

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง



ชื่อ.....

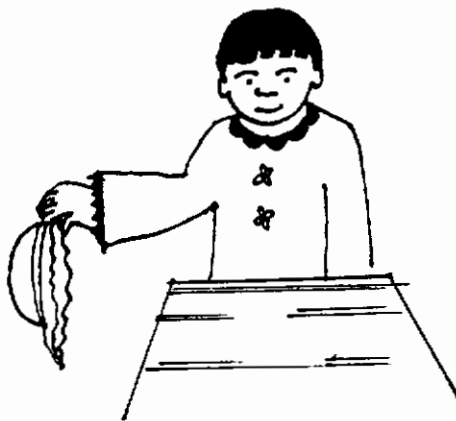


วงกลม

รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง
(ใส่)



1. ใส่หมวก



วงกลม

รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง
(๑๕)



2. ผู้ชายใส่ถุงเท้า

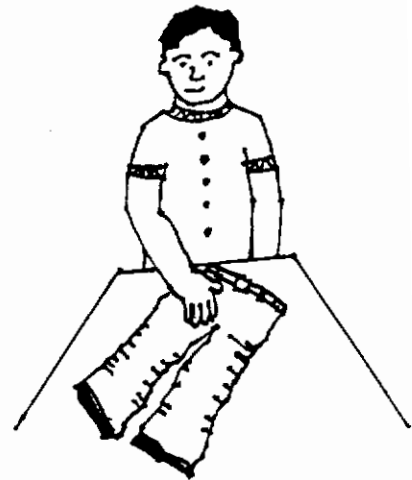
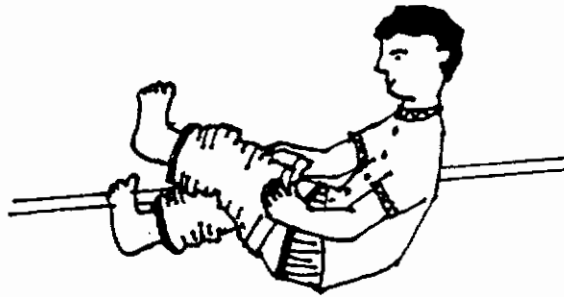


วงกลม

รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง
(18)



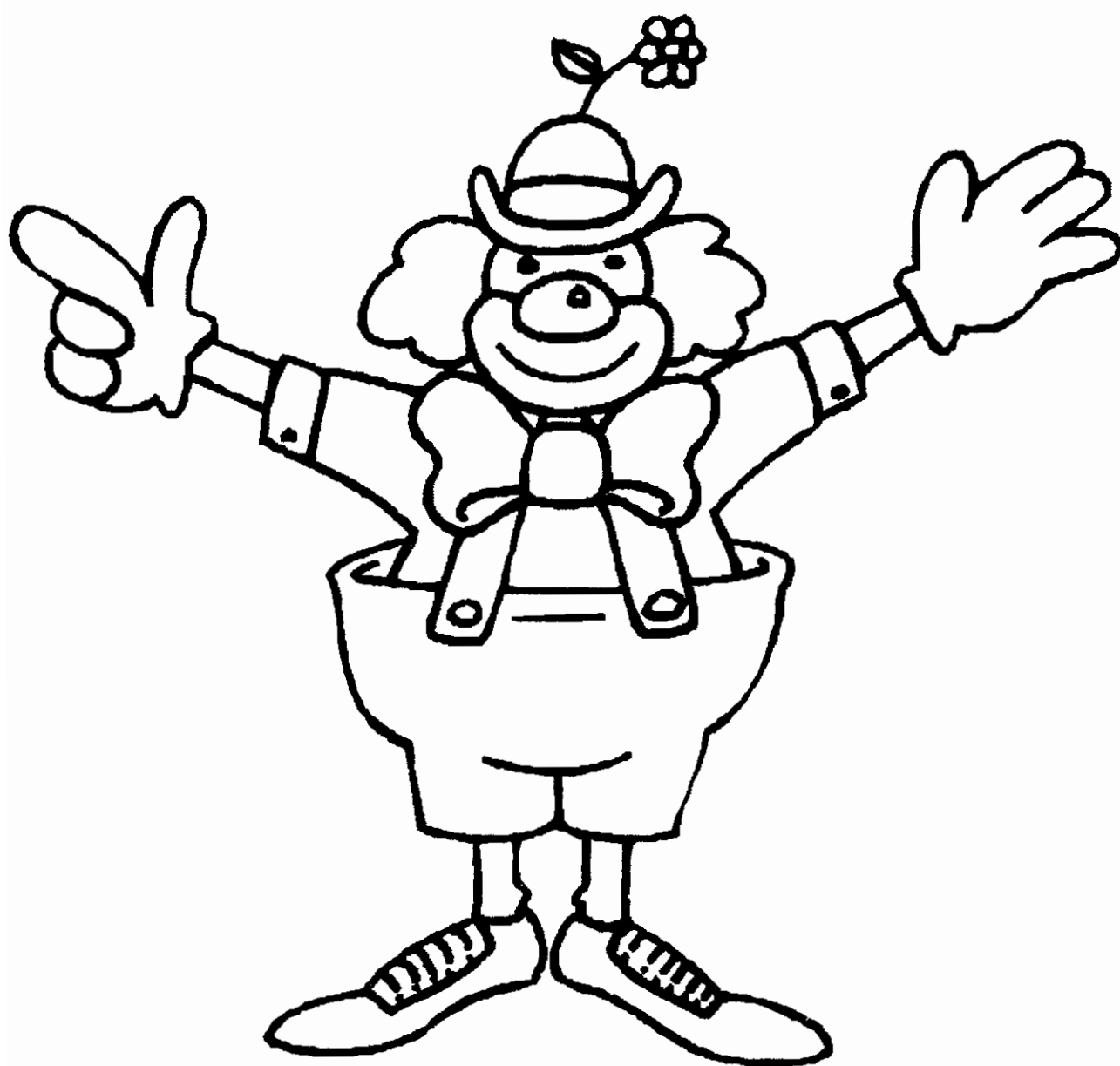
3. ผู้ชายใส่กางเกง



แบบฝึกหัด

ชุดที่ 3

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง



ชื่อ.....



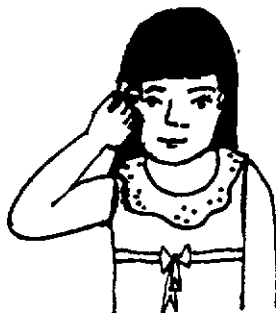
1. ผู้หญิงจับหู



วงกลม

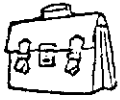
รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง

(จับ)

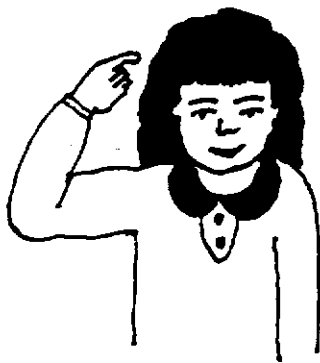
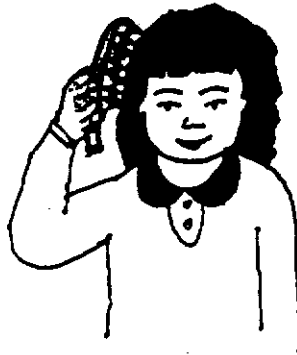


วงกลม

รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง
(จับ)



2. ผู้หญิงจับผม



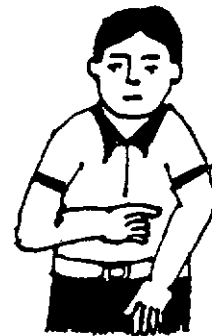
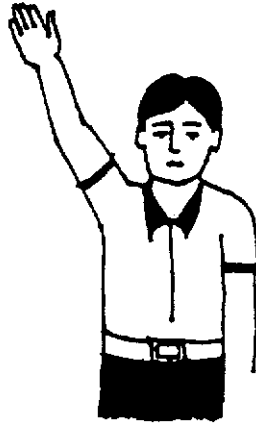


วงกลม

รอบรูปภาพให้ตรงคำสั่ง 1 คำสั่ง
(จับ)



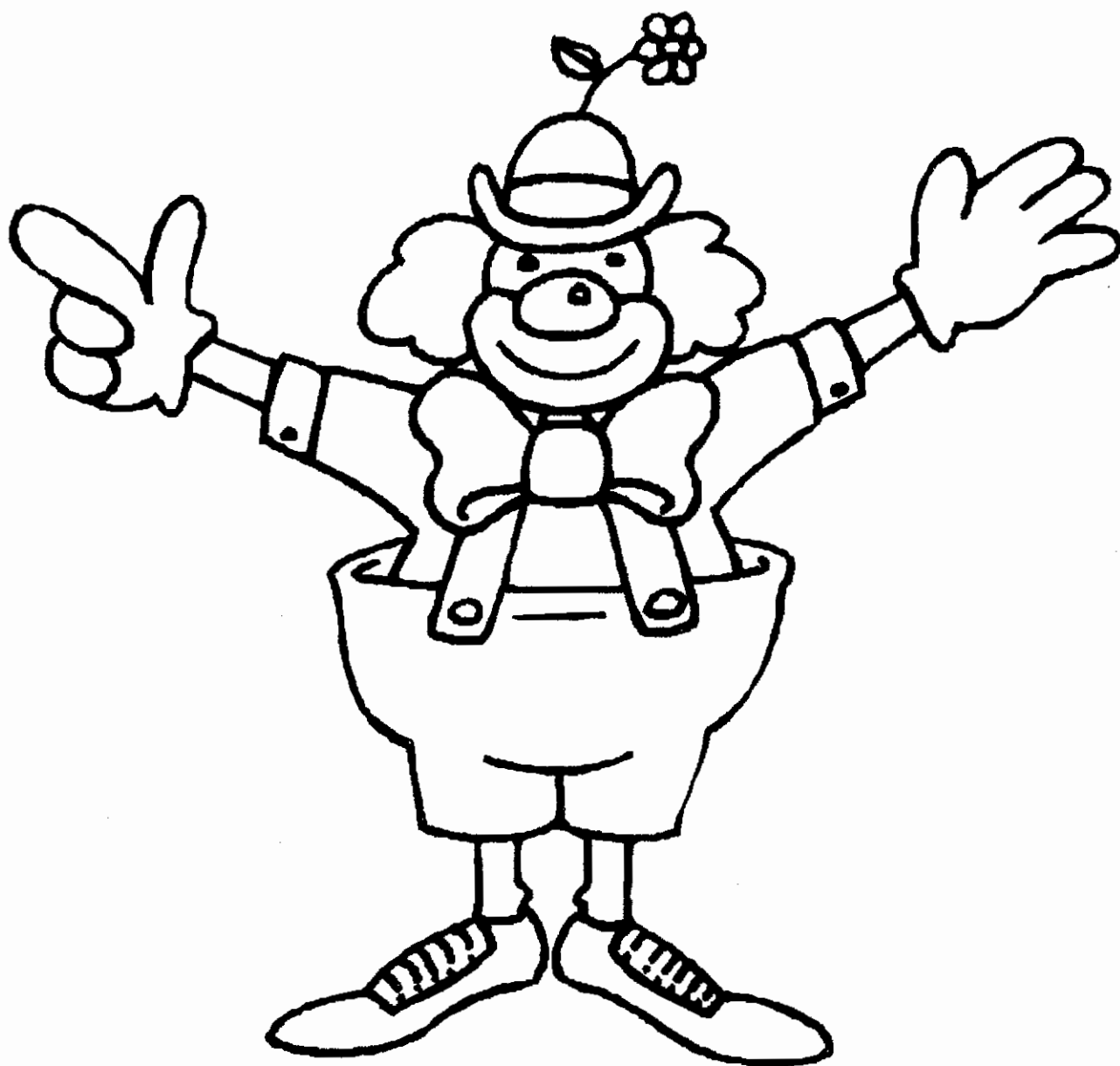
3. ผู้ชายจับแขน



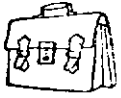
แบบฝึกหัด

ชุดที่ 4

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง



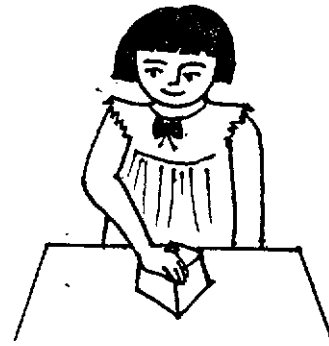
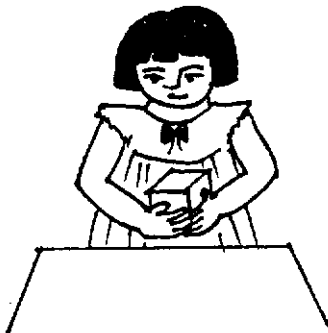
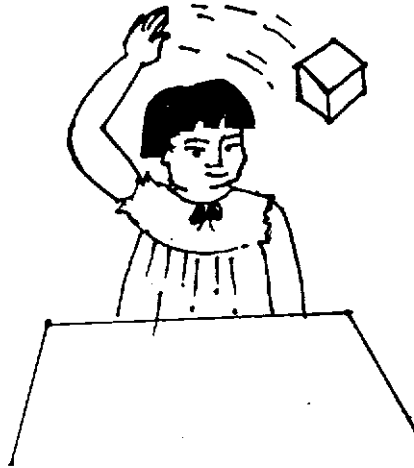
ชื่อ.....

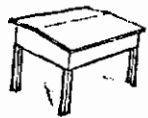


รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง
(ป้า)



1. ผู้หญิงปากสอง





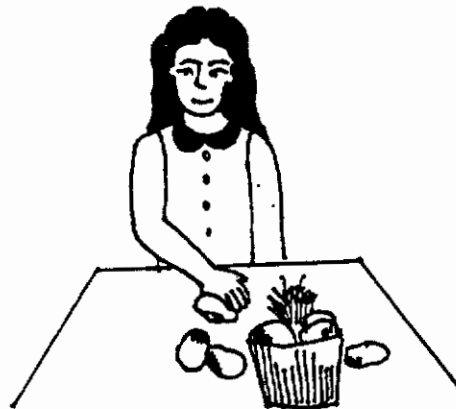
2. ผู้หญิงปาก่อนหิน



วงกลม

รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง

(ปา)





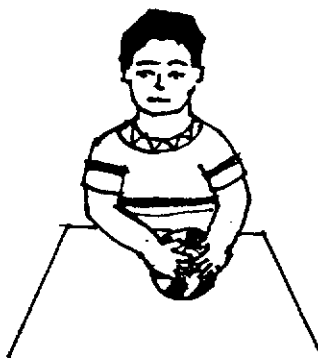
วงกลม

รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง

(ป้า)



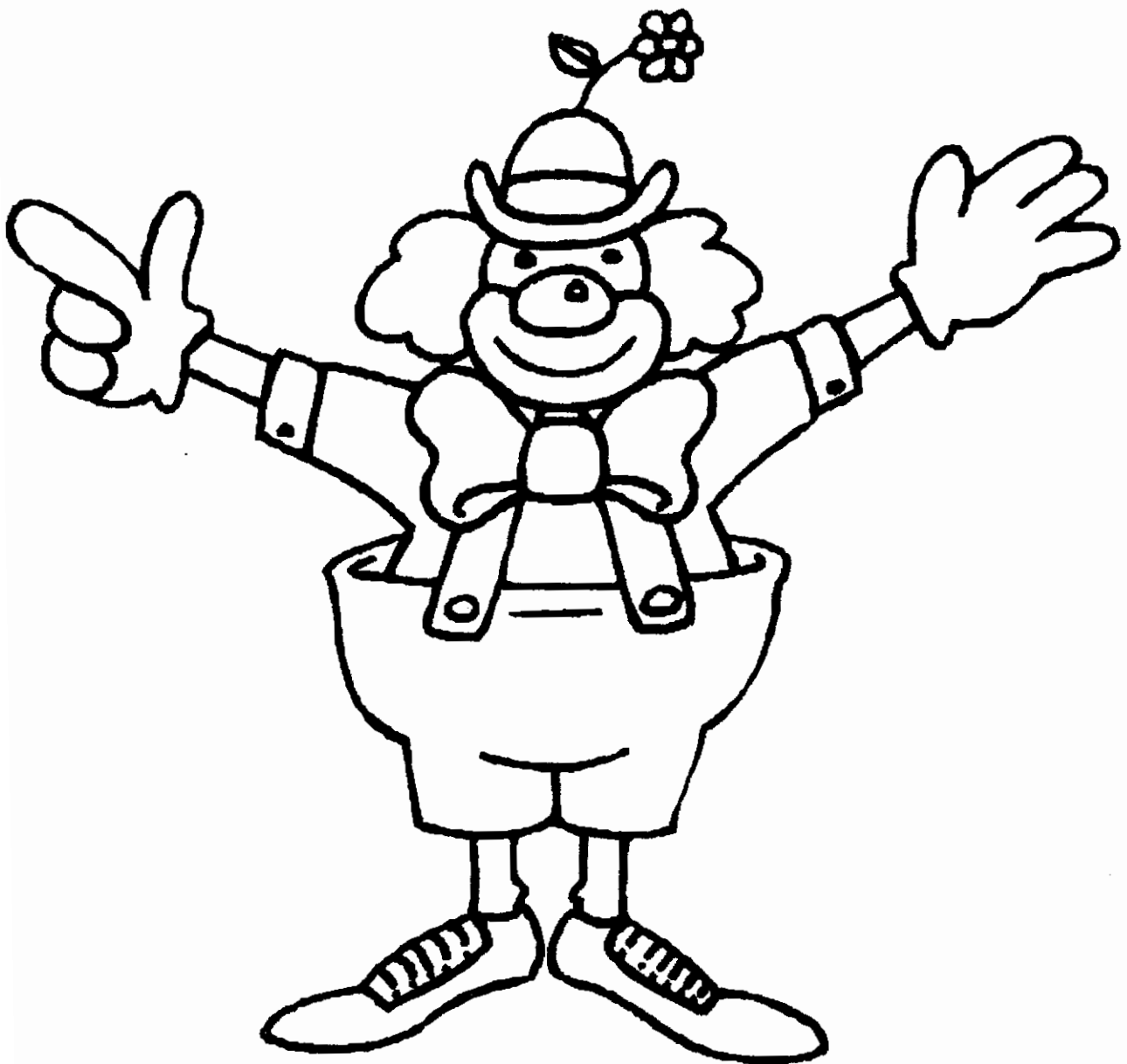
3. ใช้ขาปาลูกบอล



แบบฝึกหัด

ชุดที่ 5

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง



ชื่อ.....



วงกลม

รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง

(เดิน)



1. ผู้หญิงเดินบนสนามหญ้า

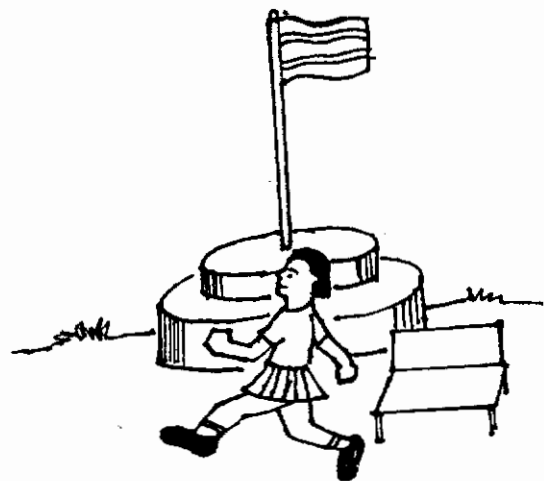
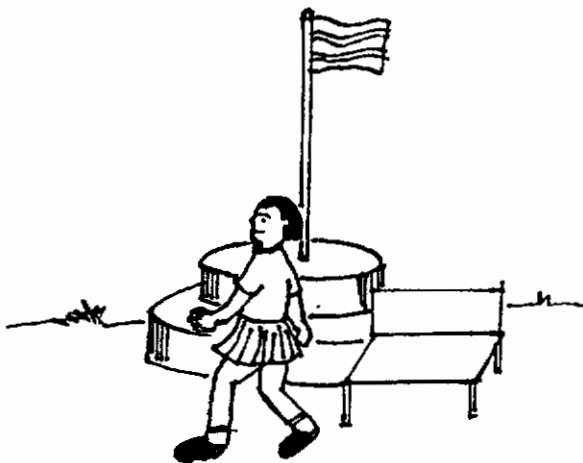
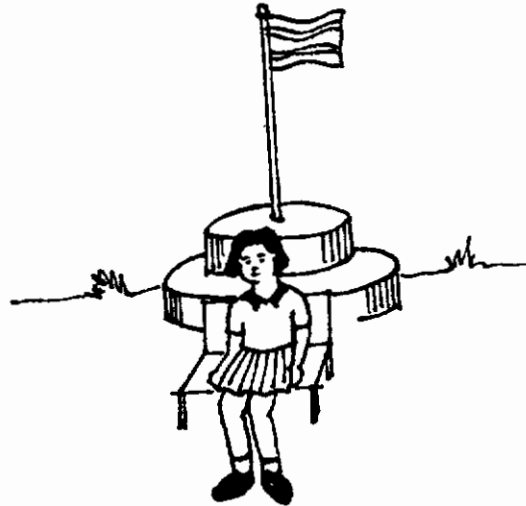


วงกลม

รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง
(เดิน)



2. ผู้หญิงเดินหน้าเสาธง





วงกลม

รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง
(เดิน)



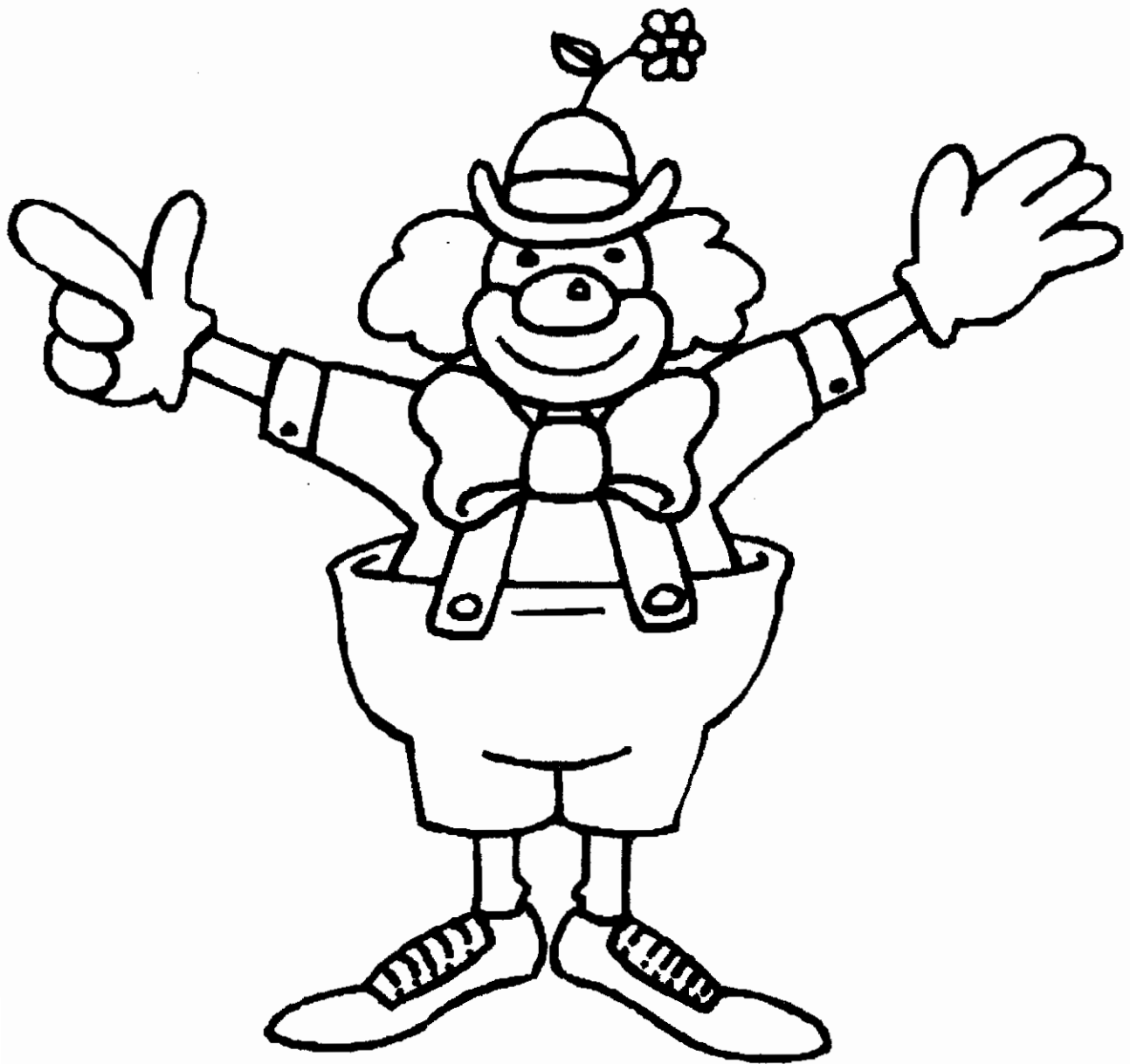
3. ผู้หญิงเดินหน้าร้านไอศกรีม



แบบฝึกหัด

ชุดที่ 6

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง



ชื่อ.....

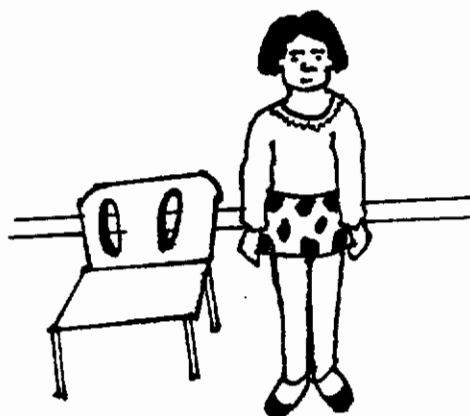


วงกลม

รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง
(นั่ง)



1. ผู้หญิงนั่งบนเก้าอี้



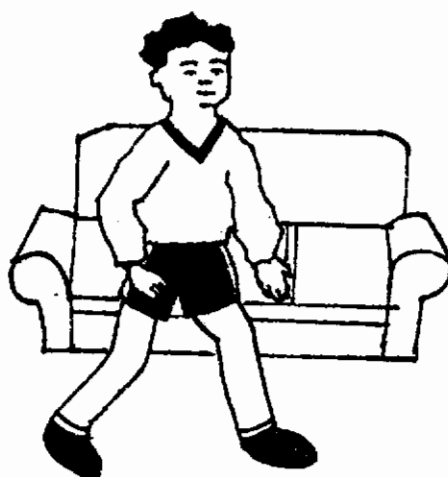
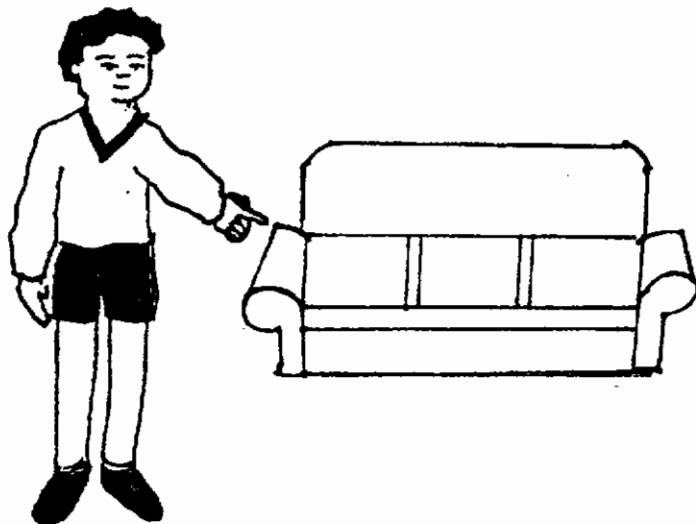


วงกลม

รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง
(นั่ง)



2. ผู้ชายนั่งบนเก้าอี้ยาว

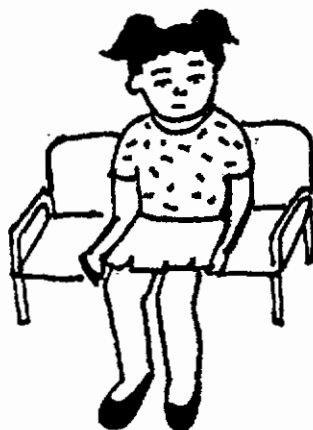


วงกลม

รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง
(นั่ง)



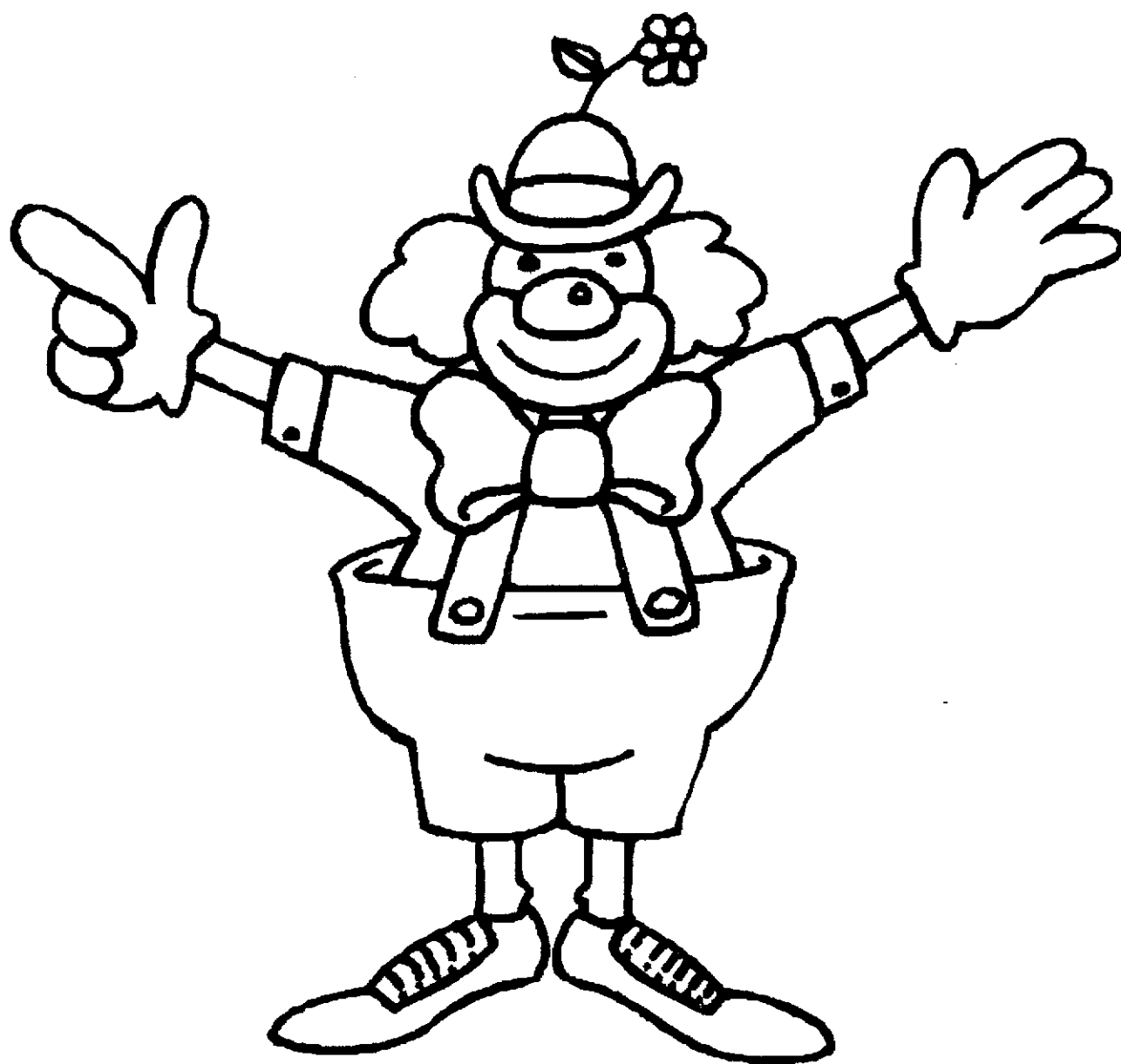
3. ผู้หญิงนั่งบนเก้าอี้ยาว



แบบฝึกหัด

ชุดที่ 7

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง

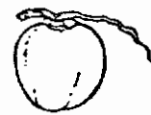


ชื่อ.....



วงกลม

รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง
(กิน)



1. ผู้ชายกินแตงโม





วงกลม

รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง
(กิน)

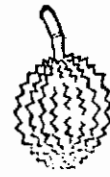


2. ผู้หญิงกินแอปเปิ้ล





รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง
(กิน)



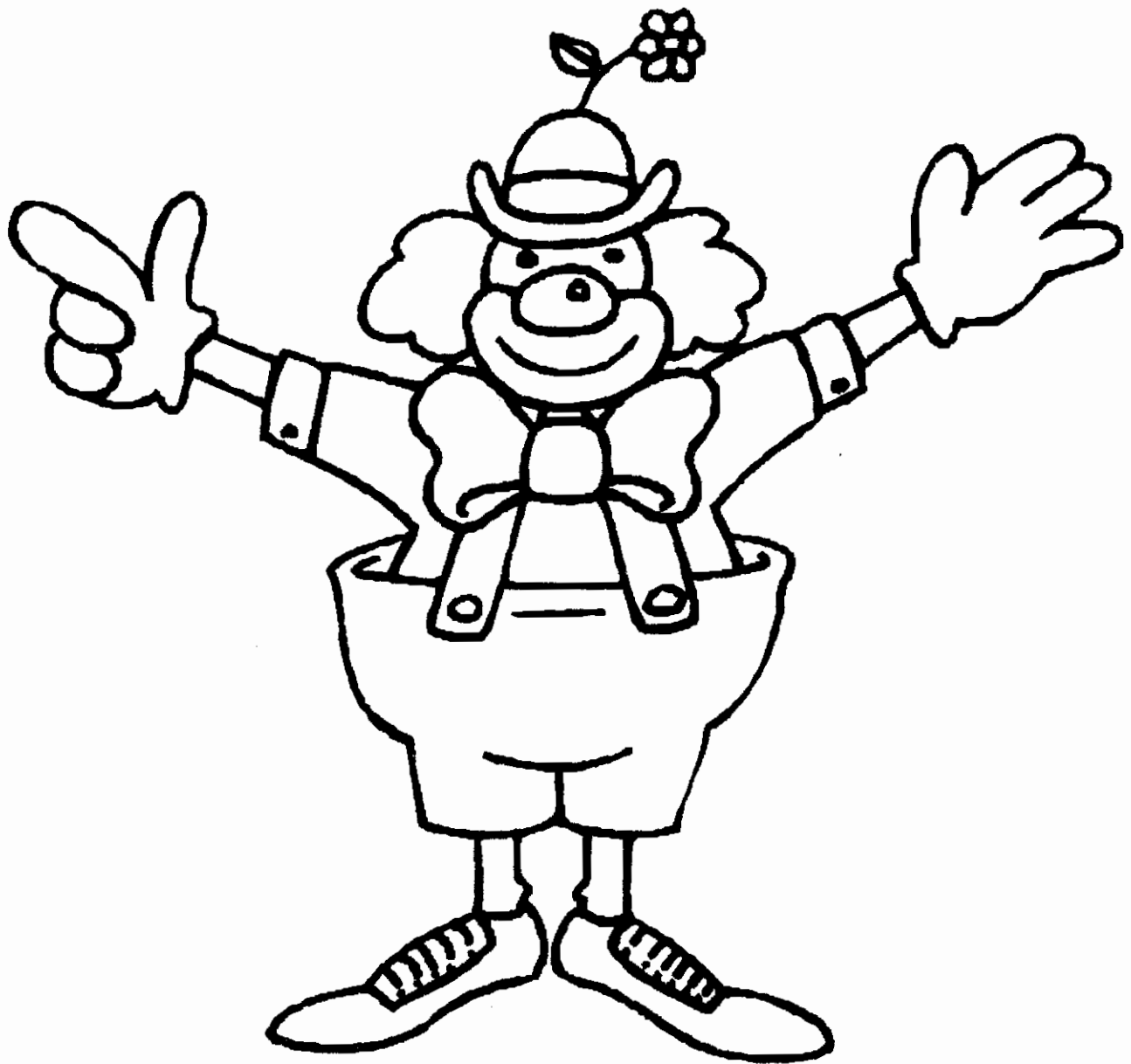
3. ผู้ชายกินกล้วย



แบบฝึกหัด

ชุดที่ 8

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง



ชื่อ.....



1. ผู้ขายตีนผ้า



วงกลม

รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง
(เต็ม)





วงกลม

รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง
(ดื่ม)



2. ผู้หญิงดื่มนม



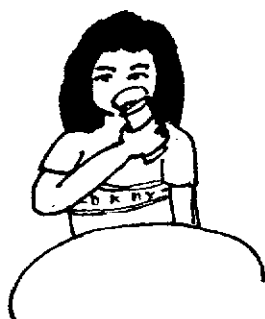


3. ผู้หญิงคีนน้ำ



วงกลม

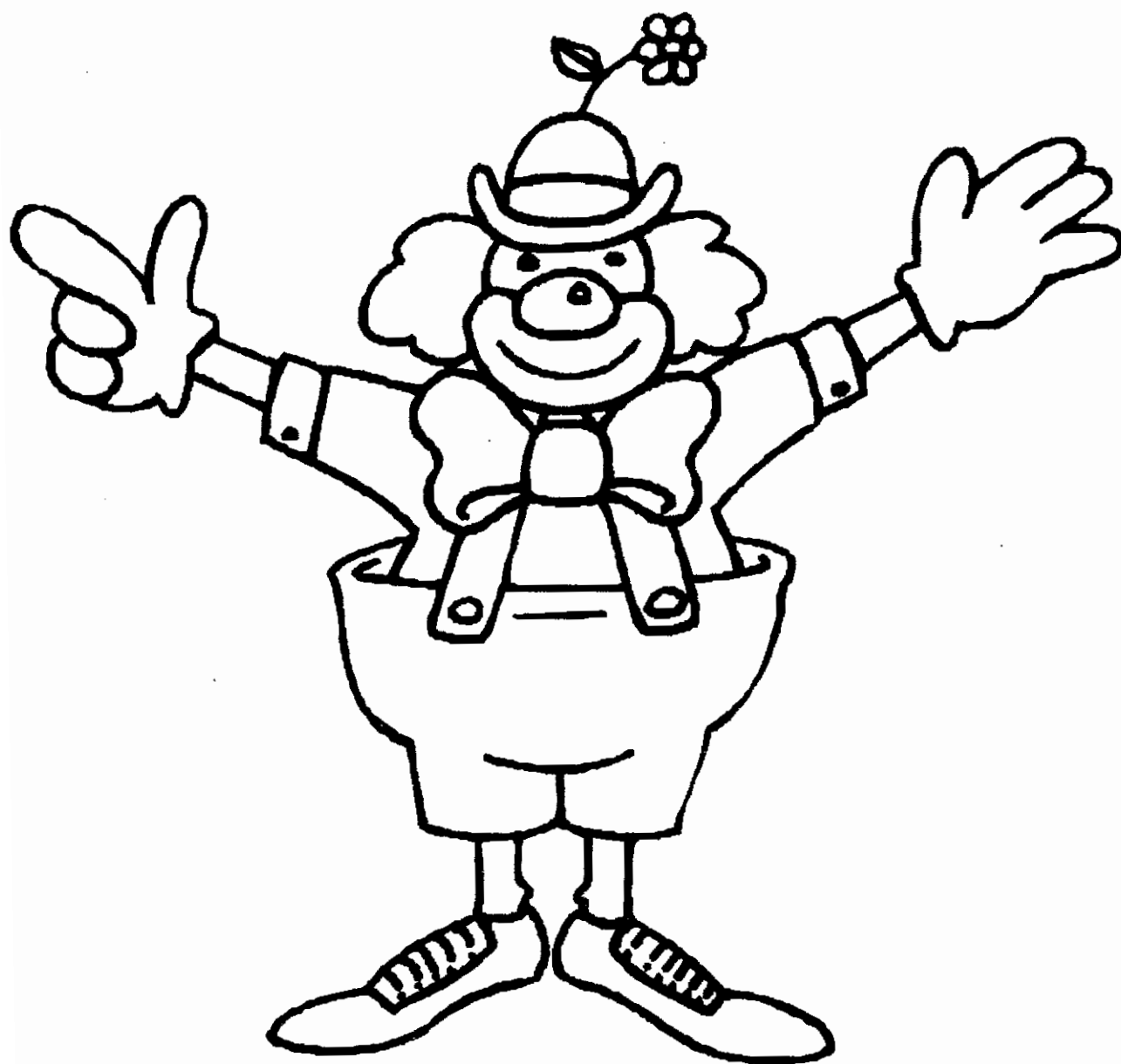
รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง
(คีม)



แบบฝึกหัด

ชุดที่ 9

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง



ชื่อ.....

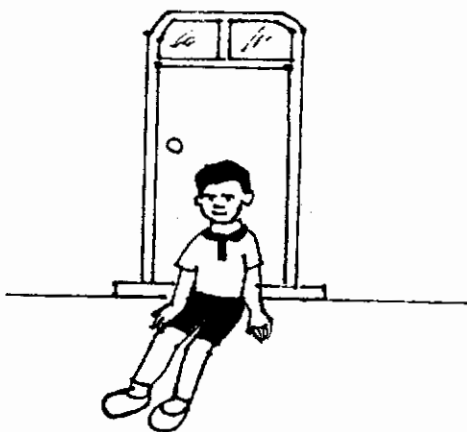
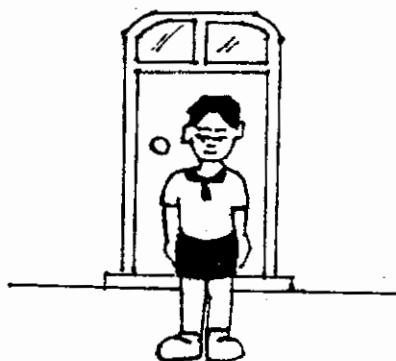


วงกลม

รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง
(ยืน)



1. ผู้ชายยืนหน้าประตู





วงกลม

รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง
(ยืน)



2. ผู้ชายยืนหน้าบ้าน



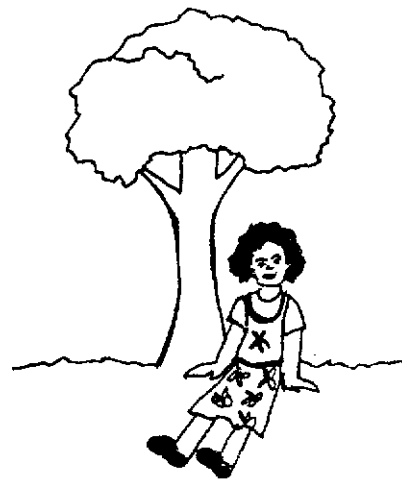
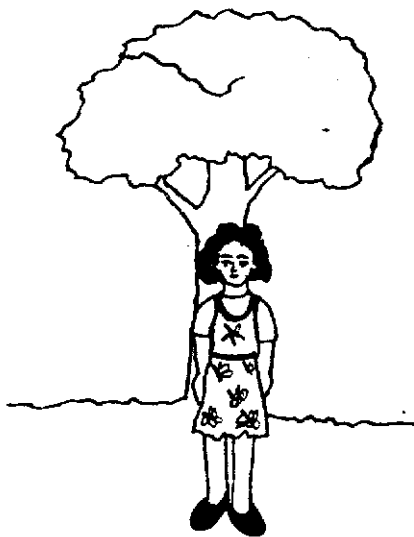
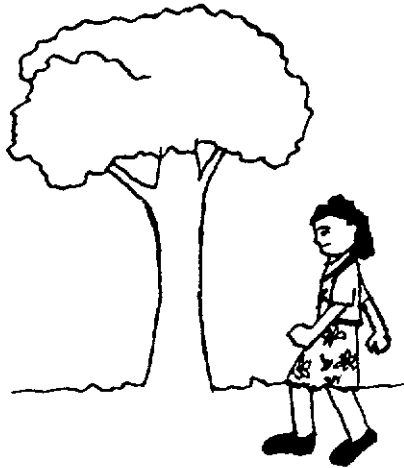


วงกลม

รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง
(ยืน)



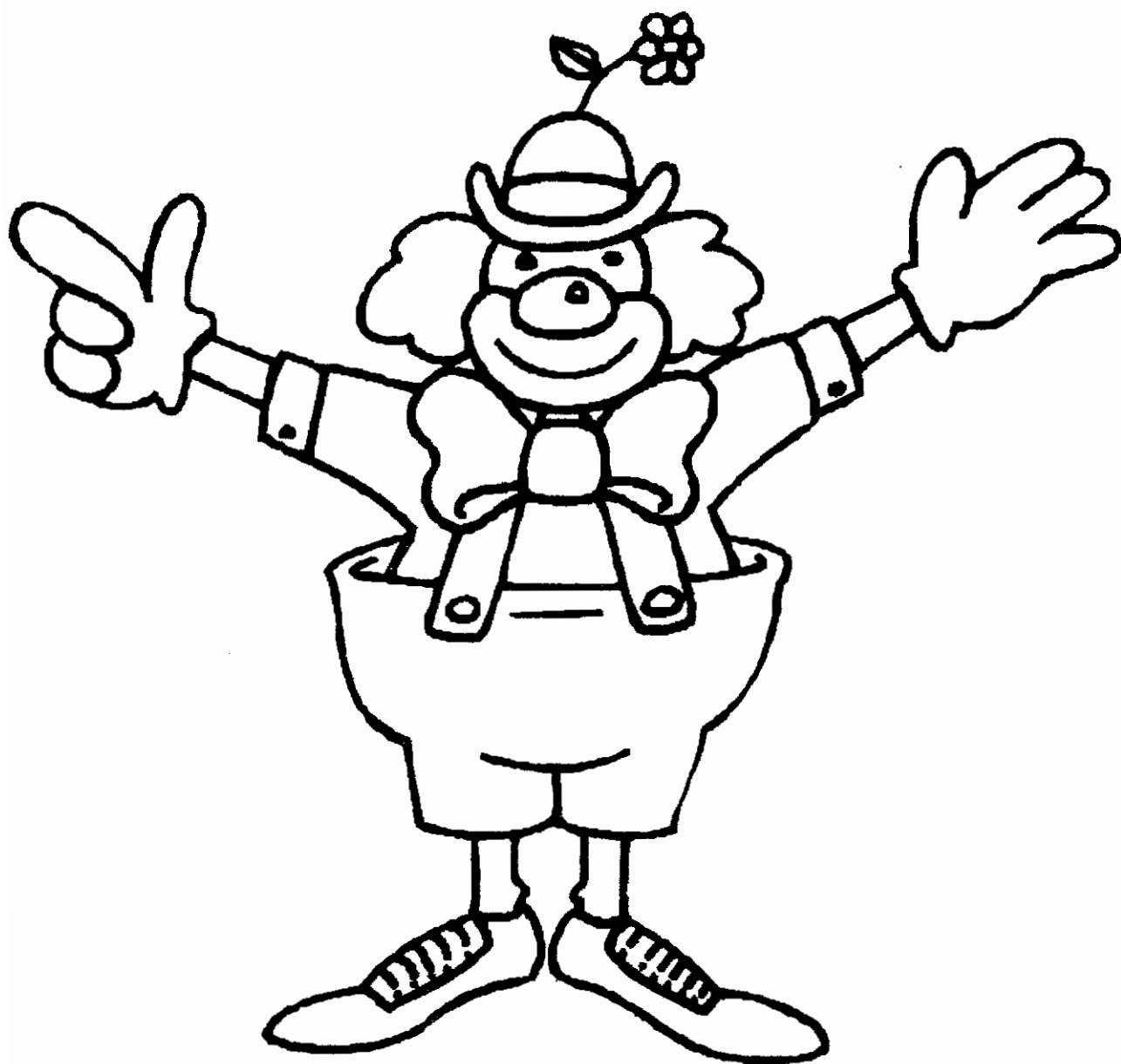
3. ผู้หญิงยืนใต้ต้นไม้



แบบฝึกหัด

ชุดที่ 10

การปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง



ชื่อ.....

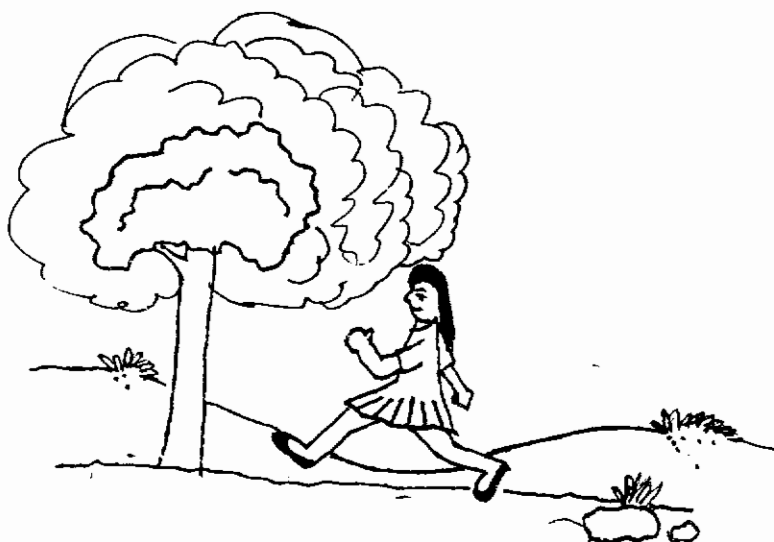


วงกลม

รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง
(วิ่ง)



1. ผู้หญิงวิ่งได้ต้นไม้



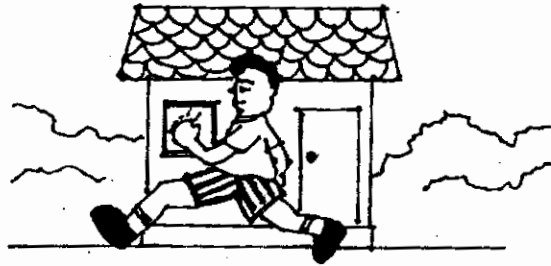


วงกลม

รอบรูปภาพให้ตรงกับคำสั่ง 1 คำสั่ง
(วิ่ง)



2. ผู้ชายวิ่งหน้าบ้าน



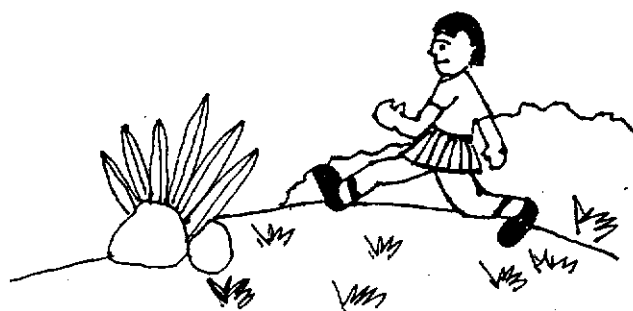
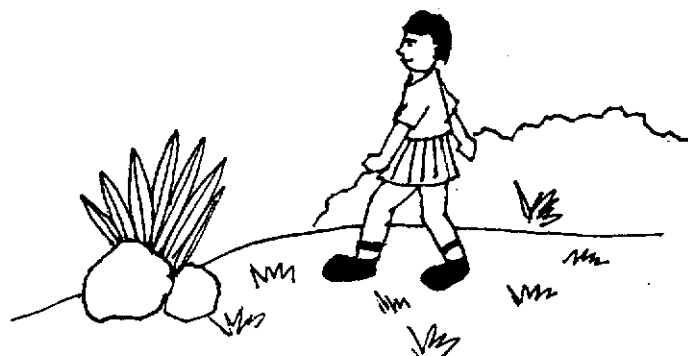
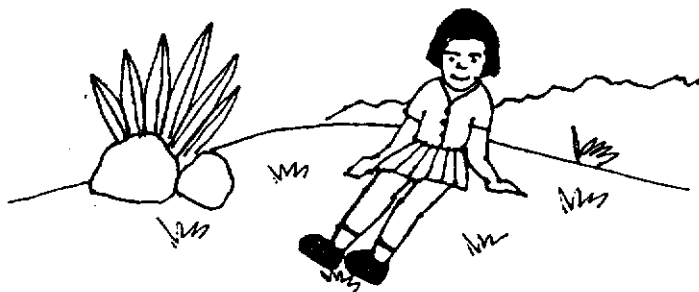


วงกลม

รอบรูปภาพให้ตรงกับคำตั้ง 1 คำตั้ง
(วิ่ง)



3. ผู้หญิงวิ่งที่สนามหญ้า



แบบฝึกหัด

ชุดที่ 11 - 15

การปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง
โดยปฏิบัติจากสถานการณ์จริง



ชื่อ.....

แบบฝึกหัดเรื่องการปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง โดยปฏิบัติจากสถานการณ์จริง

ชื่อ.....

ชุดที่	ข้อ	คะแนนปฏิบัติ	
		ถูกให้คะแนน 1	ผิดให้คะแนน 0
11	1. (ชื่อนักเรียน)หยิบจานใส่ตะกร้า		
	2. (ชื่อนักเรียน)หยิบแก้วแล้วใส่ปากสอง		
	3. (ชื่อนักเรียน)หยิบช้อนแล้วใส่ปาก		
12	1. (ชื่อนักเรียน)จับลูกบอลแล้วปาลูกบ่วง		
	2. (ชื่อนักเรียน)จับลูกบ่วงแล้วปาให้เพื่อน		
	3. (ชื่อนักเรียน)จับลูกฟุตบอลแล้วปาหุนจาแดงรูปสัตว์(ม้า)		
13	1. (ชื่อนักเรียน)เดินไปนั่งบนเก้าอี้สีฟ้า		
	2. (ชื่อนักเรียน)เดินไปนั่งบนม้านั่งสีแดง		
	3. (ชื่อนักเรียน)เดินไปนั่งบนเก้าอี้		
14	1. (ชื่อนักเรียน)กินไก่ทอดแล้วดื่มน้ำ		
	2. (ชื่อนักเรียน)กินขนมปังแล้วดื่มน้ำหวาน		
	3. (ชื่อนักเรียน)กินฝรั่งแล้วดื่มนม		
15	1. (ชื่อนักเรียน)ยืนที่ธงสีฟ้าแล้ววิ่งไปที่ธงสีแดง		
	2. (ชื่อนักเรียน)ยืนข้างเก้าอี้แล้ววิ่งมาหาครู		
	3. (ชื่อนักเรียน)ยืนที่ธงสีเขียวแล้ววิ่งไปที่เก้าอี้		

ผลการประเมิน

	ผ่าน	ไม่ผ่าน
ชุดที่ 11		
ชุดที่ 12		
ชุดที่ 13		
ชุดที่ 14		
ชุดที่ 15		

คู่มือการใช้แบบทดสอบ

ลักษณะทั่วไปของแบบทดสอบ

แบบทดสอบชุดนี้เป็นแบบทดสอบความสามารถทางการฟัง ในการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง และ 2 คำสั่ง จำนวน 17 ข้อ มีดังนี้

ตอนที่ 1 แบบทดสอบความสามารถในการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง เป็นแบบเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 9 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบทดสอบความสามารถในการปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง เป็นแบบปฏิบัติ เป็นรายบุคคล จากสถานการณ์จริง จำนวน 8 ข้อ

ความมุ่งหมายของแบบทดสอบ

แบบทดสอบนี้สร้างขึ้นเพื่อวัดความสามารถทางการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับก่อนวัยเรียน ก่อนและหลังเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกม

วิธีดำเนินการทดสอบ

ผู้ดำเนินการทดสอบอ่านคำถาม และให้ผู้รับการทดสอบปฏิบัติตามคำสั่ง โดยมีผู้ช่วยดำเนินการทดสอบอีก 1 คน คอยดูเวลา และทำหน้าที่ตรวจดูว่าผู้รับการทดสอบปฏิบัติตามคำสั่งโดยทั่วถึงกันหรือไม่ โดยปฏิบัติดังนี้

1. ให้นักเรียนฟังคำสั่งจากครูพร้อม ๆ กันทุกคน และเลือกวงกลมรูปภาพตามคำสั่ง จำนวน 1 ภาพ จาก 3 ภาพ จำนวน 9 ข้อ คือ หีบ ไม้ ปา เติ่น นัง กิน ต้ม ยืน วิ่ง
2. ให้นักเรียนทดสอบทีละคน โดยให้ปฏิบัติจากสถานการณ์จริง ในเรื่องของการปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง จำนวน 8 ข้อ มีคำกริยาที่ใช้ คือ
 - 2.1 หีบ - ไม้
 - 2.2 จับ - ปา
 - 2.3 เติ่น - นัง

2.4 ก็น - คิม

2.5 ยิน - วัง

เวลาที่เข้ารับการทดสอบ

ข้อสอบมีจำนวน 17 ข้อ แบ่งเป็น 2 ตอน และใช้เวลาในการทดสอบ ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบทดสอบความสามารถในการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง เป็นแบบเลือกภาพ
ตอบ 3 ตัวเลือก วนแต่ละข้อใช้เวลาประมาณ 1 นาที

ตอนที่ 2 แบบทดสอบความสามารถในการปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง เป็นแบบปฏิบัติ
รายบุคคลจากสถานการณ์จริง ใช้เวลาในแต่ละข้อประมาณ 2 นาที

การเตรียมการก่อนการทดสอบ

1. ผู้ดำเนินการทดสอบจะต้องเตรียมการอ่านคู่มือในการทดสอบไว้ล่วงหน้า เพื่อให้คุ้นเคยกับสิ่งที่จะปฏิบัติตามเวลาสอบ
2. เตรียมเครื่องมือเครื่องใช้สำหรับการสอบ ได้แก่
 - 2.1 รายชื่อนักเรียนที่จะสอบ
 - 2.2 ตัวอย่างข้อสอบ
 - 2.3 นาฬิกาจับเวลา
 - 2.4 ดินสอ
 - 2.5 กบเหลาดินสอ
 - 2.6 อุปกรณ์ที่ใช้ในการปฏิบัติสถานการณ์จริง (ด้านการปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง)
3. จัดที่นั่งสำหรับผู้รับการทดสอบที่จะสอบให้ห่างพอประมาณ เพื่อสะดวกในการดำเนินการสอบ
4. แจกแบบทดสอบให้ตรงกับชื่อ และตัวนักเรียน
5. จัดตารางเวลาในการทดสอบเด็กเป็นรายบุคคล โดยใช้สถานการณ์จริง

ข้อควรระวังในการดำเนินการทดสอบ

1. สร้างบรรยากาศในห้องสอบให้ผ่อนคลายและเป็นกันเอง
2. อ่านข้อสอบให้ผู้ฟังโดยใช้คำพูดที่ชัดเจนเป็นธรรมชาติ และดังพอที่จะได้ยินทั่วถึงกันทุกคน
3. สถานการณ์ในการปฏิบัติจริงเหมาะสมกับคำสั่งที่ปฏิบัติ
4. ใช้การสาธิตประกอบคำอธิบาย ซึ่งจำเป็นที่สุดสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับก่อนวัยเรียน
5. ทำการทดสอบทีละข้อ ใช้เวลาประมาณข้อละ 1 นาที และในการปฏิบัติจากสถานการณ์จริง ผู้สอบสามารถปฏิบัติได้ถูกต้องในแต่ละครั้ง โดยสังเกตว่าผู้สอบปฏิบัติเสร็จแต่ละข้อ ซึ่งใช้เวลาประมาณ 2 นาทีเสียก่อนจึงขึ้นข้อใหม่หรือปฏิบัติในข้อต่อไป
6. ในระหว่างทำการทดสอบ ผู้ช่วยดำเนินการทดสอบจะต้องคอยดูเวลาให้ผู้สอบตอบข้อสอบหรือปฏิบัติตามคำสั่งจากสถานการณ์จริง ให้ตรงในแต่ละข้อของคำสั่งที่ครูกำหนด
7. ผู้ดำเนินการทดสอบพึงระมัดระวังในการอ่านคำถามให้ผู้ถูกข้อ
8. ให้แรงเสริมแก่ผู้รับการทดสอบเสมอ

การตรวจให้คะแนน

ให้คะแนนข้อที่ตอบถูกข้อละ 1 คะแนน สำหรับข้อที่ผิดไม่ตอบหรือตอบมากกว่า 1 คำตอบ ให้ 0 คะแนน

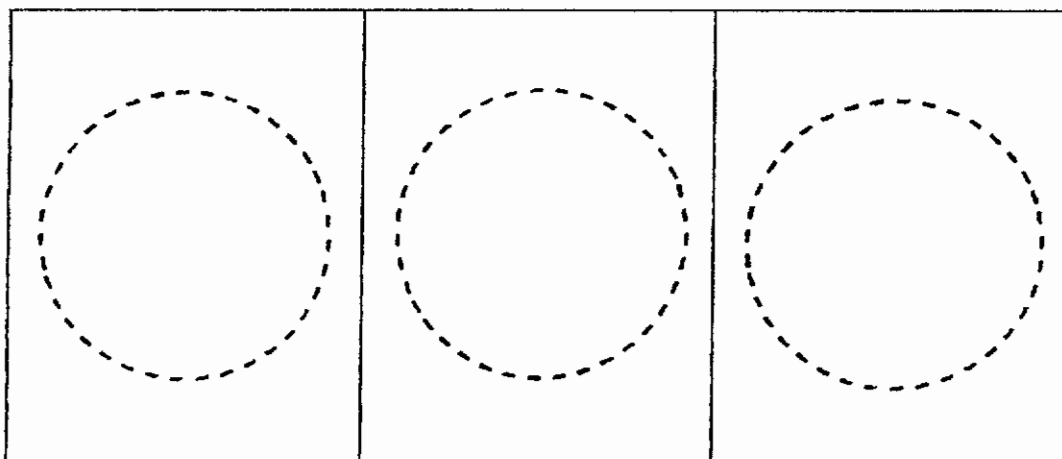
หมายเหตุ

หากกรณีที่ปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง โดยใช้สถานการณ์จริง ถ้าผู้สอบปฏิบัติถูกต้องให้ 1 คะแนน และถ้าปฏิบัติไม่ถูกต้องหรือไม่ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติตามคำสั่งให้ 0 คะแนน

แบบทดสอบความสามารถทางการฟัง
ด้านการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่ง
ตอนที่ 1



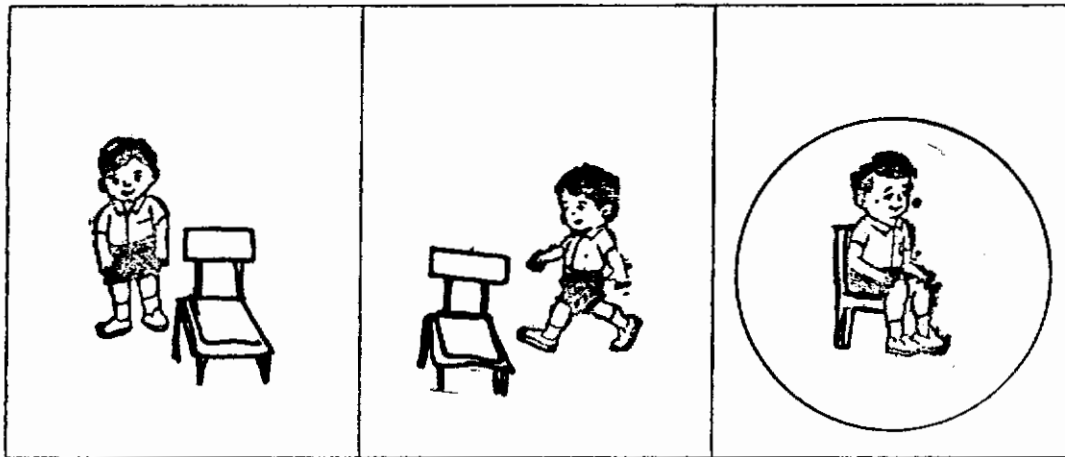
ให้เขียน ○ รอบรูปภาพตรงกับคำสั่งที่กำหนด





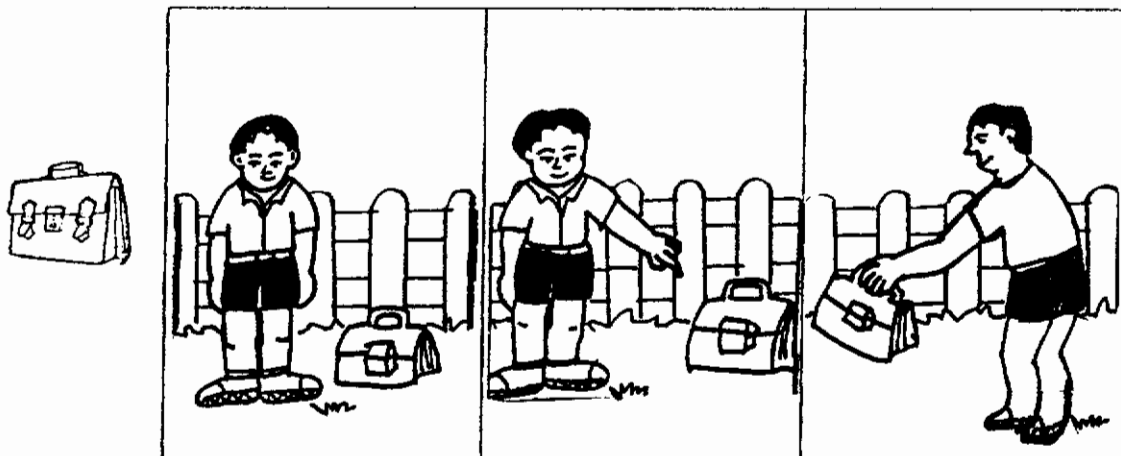
ตัวอย่าง

ผู้ชายนั่งบนเก้าอี้

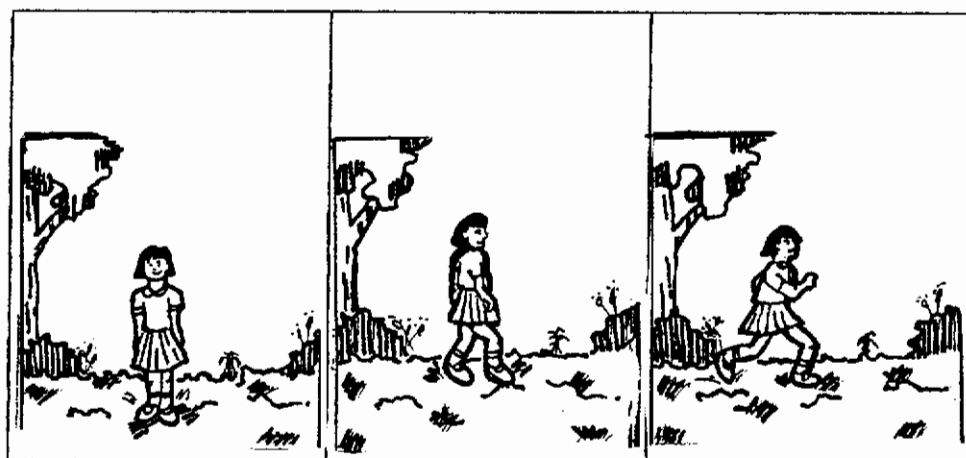




ผู้ชายหยิบกระเป๋า

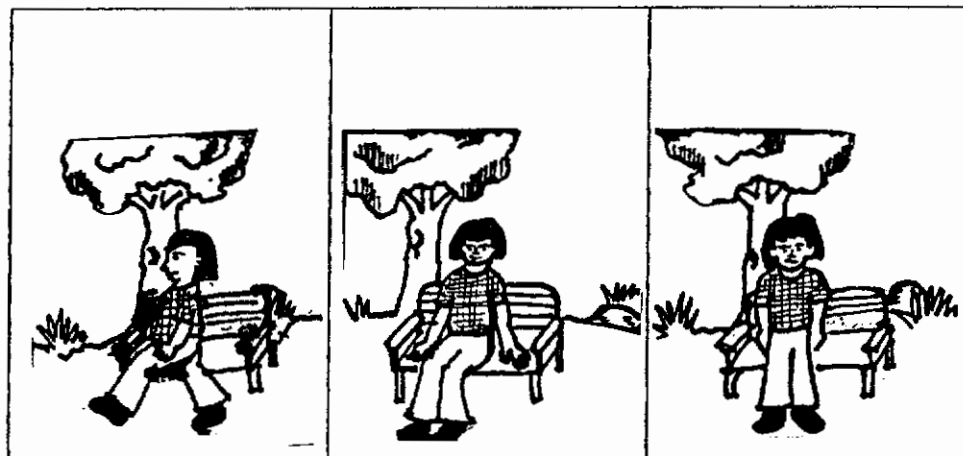
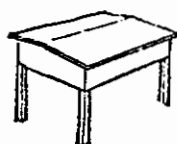


ผู้หญิงยืนที่สวนสาธารณะ



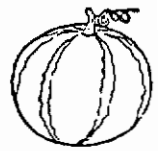


ผู้ขายน้ำดีดน้ำ

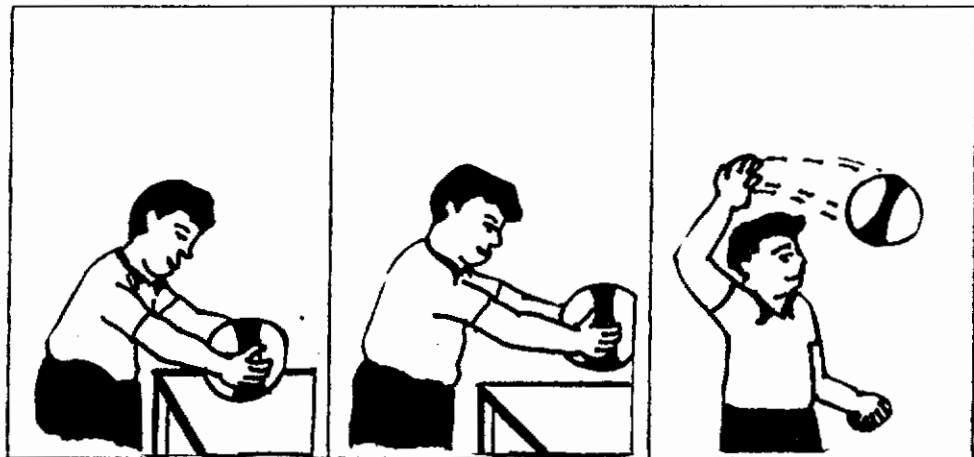


ผู้หญิงสาวสวย



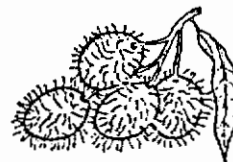


ผู้ชายปาลูกฟุตบอล

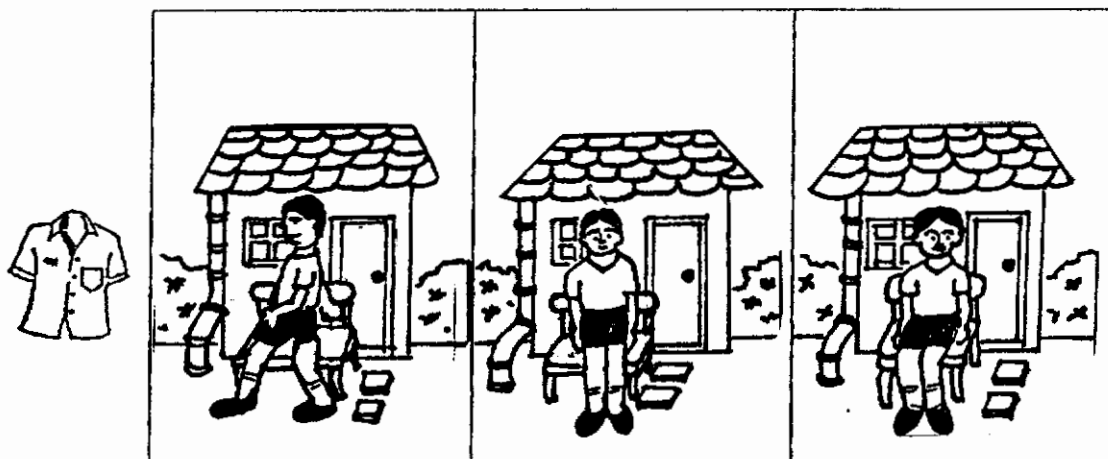


ผู้หญิงดื่มนม

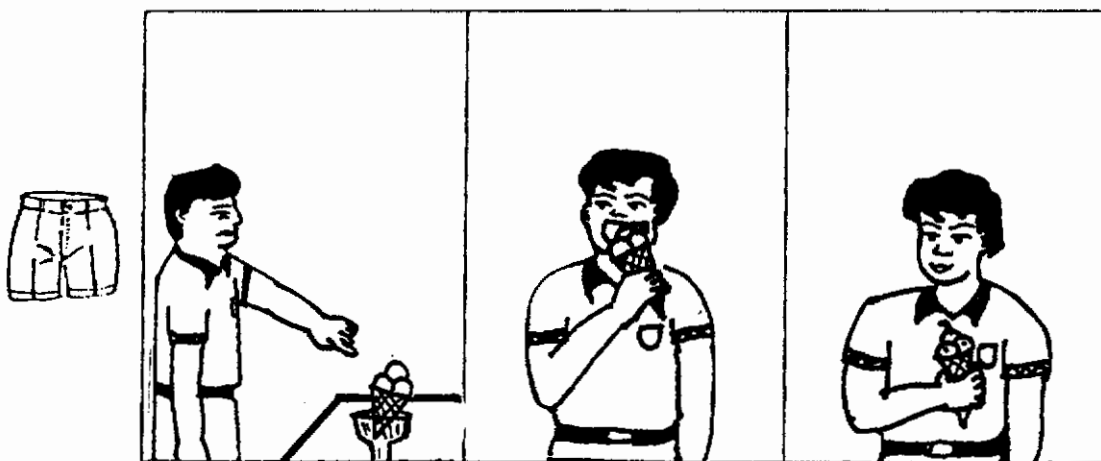




ผู้ชายเดินหน้าบ้าน

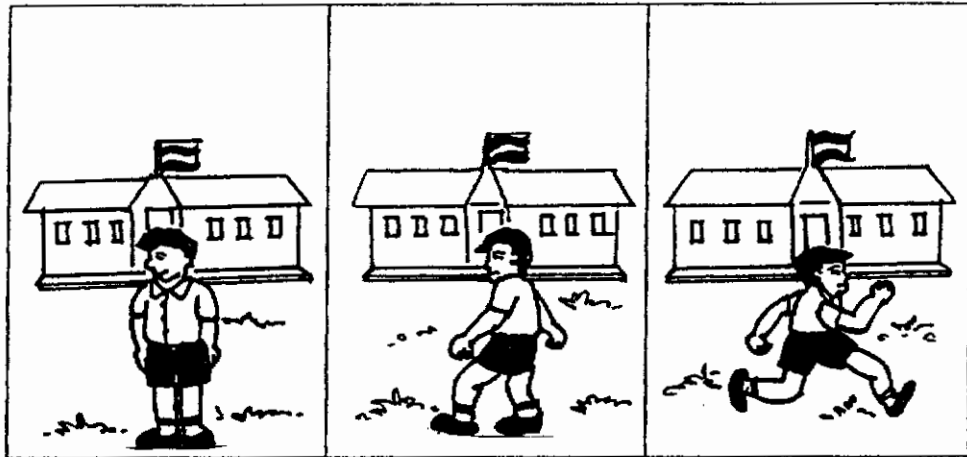


ผู้ชายกินไอศกรีม





ผู้ชายวิ่งหน้าโรงเรียน



แบบทดสอบความสามารถทางการฟัง
ด้านการปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง
โดยปฏิบัติจากสถานการณ์จริง
ตอนที่ 2



ปฏิบัติตามคำสั่ง 2 คำสั่ง	ถูก	ผิด	หมายเหตุ
1. ชื่อนักเรียน (.....) หยิบส้มแล้วใส่ถุง			
2. ชื่อนักเรียน (.....) กินกล้วยแล้วไปดื่มน้ำ			
3. ชื่อนักเรียน (.....) จับลูกฟุตบอล แล้วพาหุ่นจำลองรูปสัตว์ (ช้าง)			
4. ชื่อนักเรียน (.....) ยืนตรงที่จัดเส้นสีแดง แล้ววิ่งไปที่ประตูห้องเรียน			
5. ชื่อนักเรียน (.....) เดินไปที่หุ่นจำลอง รูปสัตว์ (หมู) แล้วมานั่งบนเก้าอี้			
6. ชื่อนักเรียน (.....) จับลูกบอลแล้ว ปาลงในกล่อง			
7. ชื่อนักเรียน (.....) หยิบนาฬิกาแล้วใส่ใน กระเป๋า			
8. ชื่อนักเรียน (.....) กินไข่ต้มแล้วตักน้ำแดง			

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ นางสาวพัชรินทร์ เออฐชื่น

เกิดวันที่ 29 เดือน พฤษภาคม พุทธศักราช 2511

สถานที่อยู่ปัจจุบัน หมู่บ้านริเวอร์โฮม 123/69 หมู่ 3 ตำบลปากเกร็ด

อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี 11120

โทรศัพท์ 5840565

ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน ครูสอนเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

สถานที่ทำงานปัจจุบัน มูลนิธิสถาบันแสงสว่าง

850/34 สุขุมวิท 71 แขวงคลองตัน เขตพระโขนง

กรุงเทพฯ 10110

โทรศัพท์ 381-5362-3

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2527 มัธยมศึกษาปีที่ 3 จากโรงเรียนศรีบุญยานนท์ จังหวัดนนทบุรี

พ.ศ. 2530 มัธยมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนศรีบุญยานนท์ จังหวัดนนทบุรี

พ.ศ. 2534 ค.บ. (วิชาเอกการศึกษาพิเศษ) จากวิทยาลัยครูสวนดุสิต

กรุงเทพมหานคร

พ.ศ. 2539 ก.ศม. (วิชาเอกการศึกษาพิเศษ) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสานมิตร กรุงเทพมหานคร

**การศึกษาความสามารถทางการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
ระดับก่อนวัยเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะโดยอาชีพ**

**บทคัดย่อ
ของ
พัชรินทร์ เออรูขี้เฒ**

**เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ
พฤษภาคม 2540**

การศึกษาความสามารถทางการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับก่อนวัยเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกม

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาความสามารถทางการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับก่อนวัยเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมและศึกษาเปรียบเทียบความสามารถทางการฟังก่อน และหลังการฝึกทักษะโดยใช้เกม

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นเด็กที่มีระดับการสูญเสียการได้ยินไม่เกิน 90 เดซิเบล จำนวน 8 คน ที่กำลังเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2539 ของศูนย์การศึกษาพิเศษ สถาบันราชภัฏสวนดุสิตใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง และกำหนดระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ ๆ ละ 4 ครั้ง ๆ ละประมาณ 30 นาที ถึง 40 นาที รวมทั้งสิ้น 32 ครั้ง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบฝึกทักษะทางการฟัง
2. เกมฝึกทักษะทางการฟัง
3. แบบฝึกหัดระหว่างเรียน
4. แบบทดสอบความสามารถทางการฟัง

ผลการวิจัยพบว่า

เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีความสามารถทางการฟังหลังเรียน โดยใช้เกมฝึกทักษะทางการฟังสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

**A STUDY OF LISTENING ABILITIES OF THE PRESCHOOL
HEARING - IMPAIRED CHILDREN DRILLED
BY USING GAMES**

AN ABSTRACT

BY

PATCHARIN ERCHOOCHUEN

**Presented in partial fulfillment of the requirements for the
Master of Education degree in Special Education
at Srinakharinwirot University
May 1997**

The purpose of the study was to investigate the listening abilities of the preschool hearing impaired children by using games as a learning tool.

The sample consisted of eight preschool hearing impaired children with the hearing loss from 26 to 90 decibels from 2nd level of Preschool Class of Special Education Center of Suan Dusit Rajabhat Institute, of the 1996 academic year. Both groups were drilled by using games. for 32 sessions, 30 minutes for each session, 4 sessions each week for 8 weeks.

The instruments for this study were :

1. Exercise on Listening Skill.
2. Games on Listening Skill.
3. Formative Exercise.
4. Listening Ability Test.

It was conclude that the ability in listening of the preschool hearing impaired children was higher after the use of games, significant at the .01 level.